3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

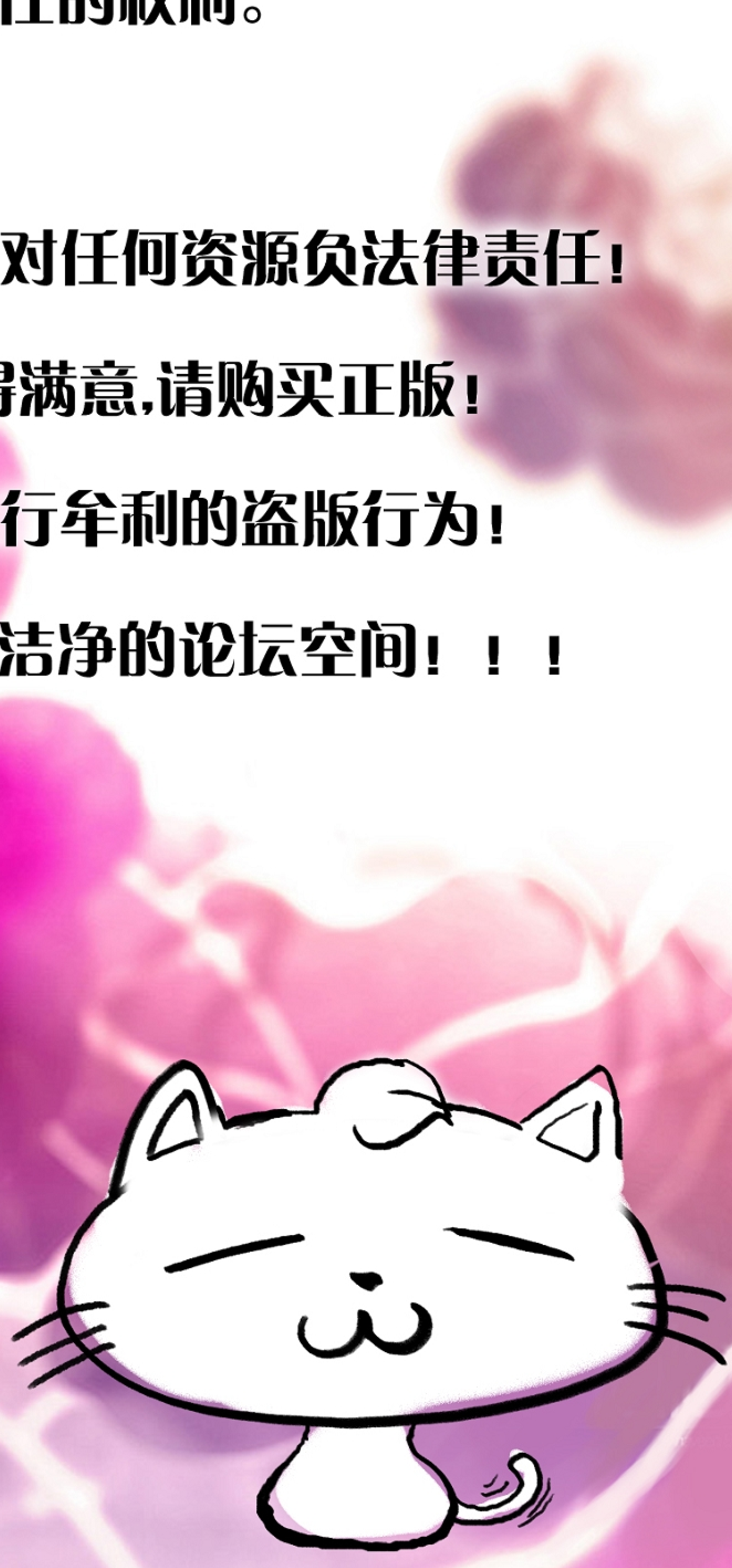
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME集中营

一九九五
总10期
5

●特稿
游戏业的崩溃？

●特别策划
射击游戏漫谈

●彻底攻略
梦幻模拟战Ⅱ



格斗游戏
等级测定

斗士历史

斗技王

世嘉帝国的崛起

天使之翼Ⅱ

集结·漫画游戏

世嘉五代
全面
改造

荆柯新传

电子游戏软件
TV Game Software

学习机升级换代，中国第一台 16BIT 电脑学习机——

小教授 16BIT 世家学习机隆重上市

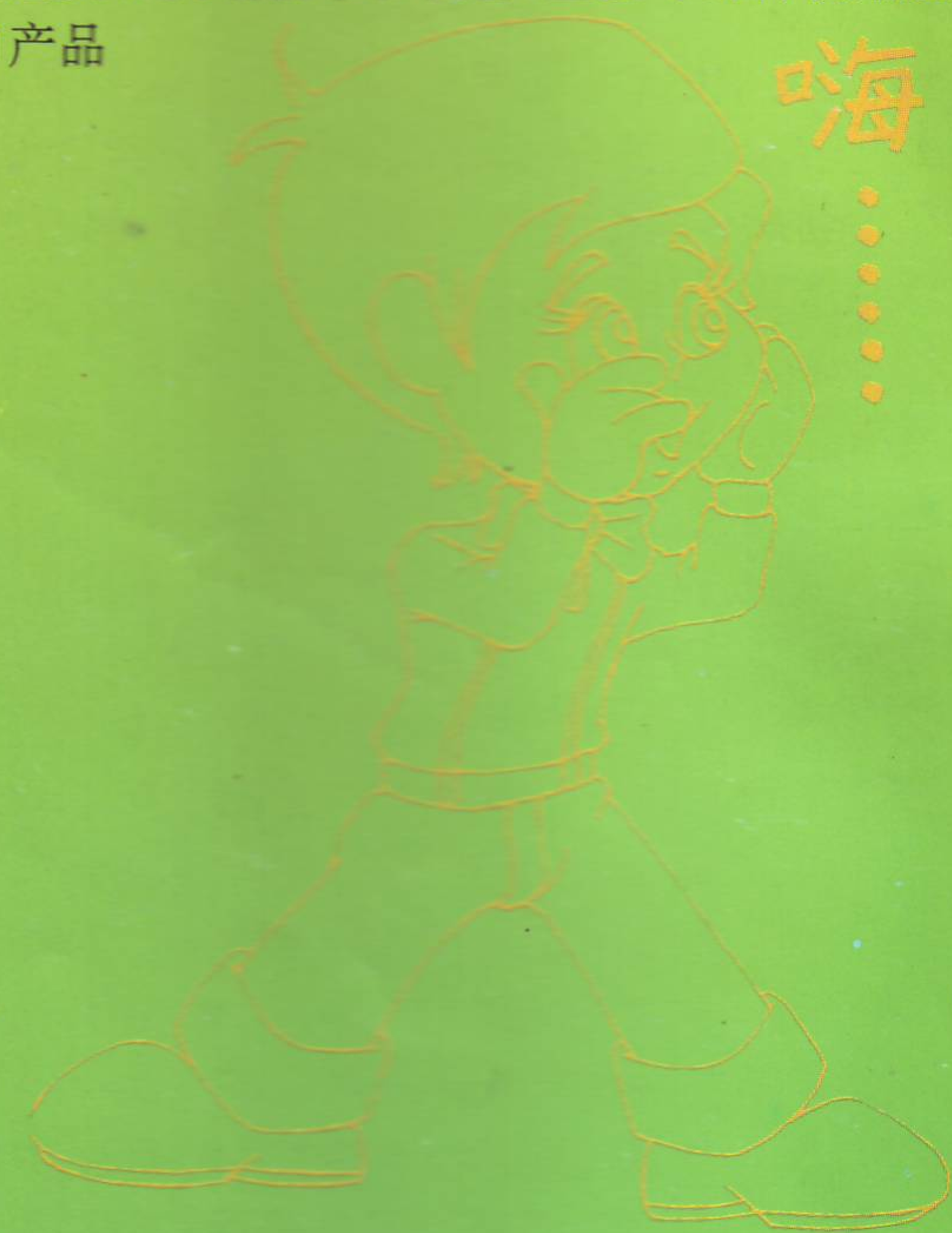


- 立体画面，激光数字音响
- 独家兼容日本世嘉近千种大型立体游戏卡
- 英语、数理化等数十种系列教育卡带将陆续上市，真正的“家庭教师”

小教授 16 位世家学习机能玩世嘉卡啦！！

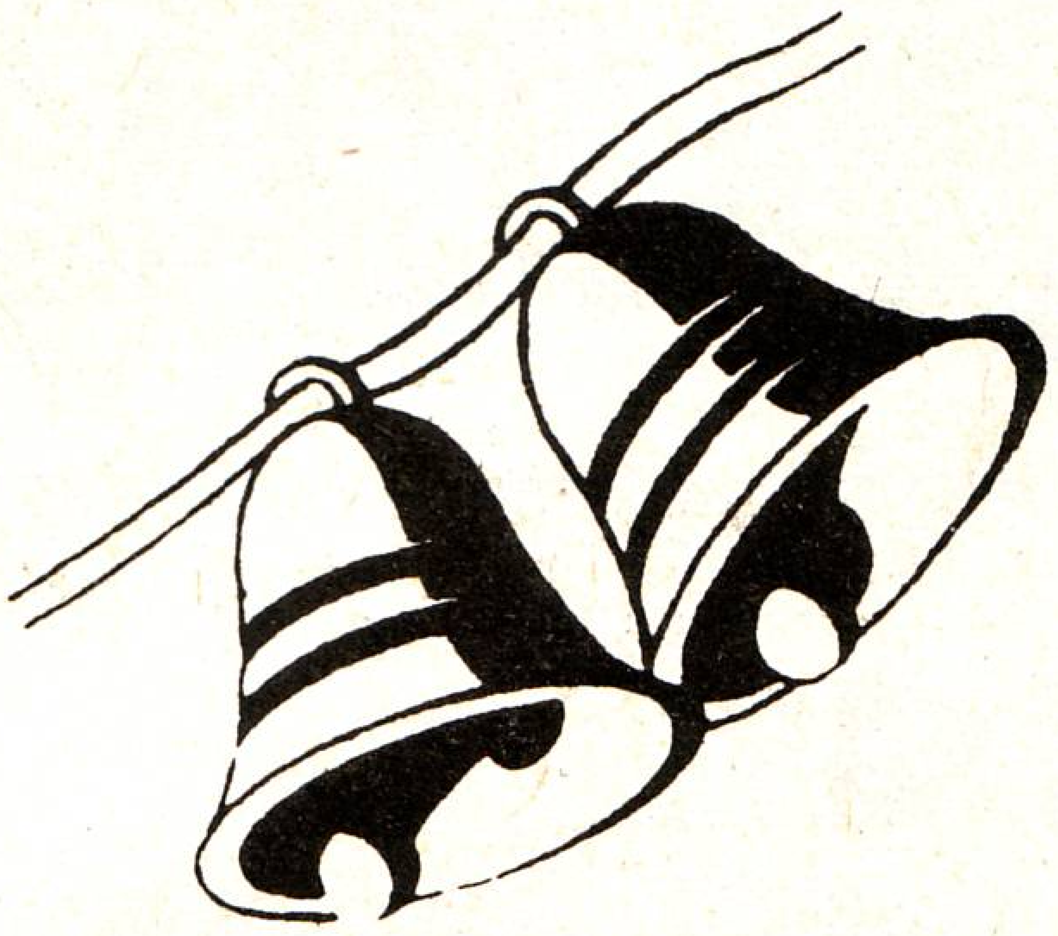
- 配备打印接口，可配备磁盘驱动器，更加接近普通 PC 机
- 具有汉字系统，拼音、五笔、郑码等七种输入方法，全方位支持 WPS
- 引进美日尖端技术和设备，重要零部件使用进口产品





总批发：天津市新星电子公司销售部　地址：天津市南开区红旗路新技术产业园区科研东路 15 号
邮编：300192　电话：022—2395382　2394386
零售、邮购：天津市南开区红旗路新技术产业园区科研西路 20 号新星电子公司邮购部
邮编：300192　电话：022—3368342
现在全国范围内诚征代理商

天津市新星电子公司荣誉出品



丧钟为谁而鸣?!

本刊评论员

三月九日，对大陆游戏业而言，是个灰色的日子。世嘉铁拳终于落下。据新闻媒体报道：此次世嘉公司在北京工商部门配合下查抄了北京最大的游戏机批发市场和一些专卖店，共罚没四卡车价值约400余万元的假冒游戏机、卡。北京电子游戏市场元气大伤，一片狼籍。上海等地游戏业亦成了惊弓之鸟，谈虎变色。

对3·9行动我们的心情相当矛盾。人家保护知识产权，我们尊重知识产权是理所当然的，这也是近代文明的一大标志。3·9行动是大陆长期漠视、打压游戏业的必然苦果，是游戏厂商猖狂盗版、侵权的应有惩罚。在《乌鸦·乌鸦·叫》一文中(该文写于3·9之前)，我们曾说过：大陆游戏业已陷入恶性循环中。一方面盗版商蓬蓬勃勃疯狂盗版以牟取暴利，一方面游戏软件业冷冷清清千呼万唤仍旧从0到0。中国青少年成长的园地只能靠日本文化的草木来装点，这不仅可悲，而且可耻！笔者认为这“功劳”至少有一半应记在那些“关心青少年成长”的“有识之士”的账上。我们在此恳切呼吁新闻界和“有识之士”们多做点实事，少讲没有根据和不负责的话。营造开明，开放和文明的社会氛围，在动画、漫画、电子游戏等青少年流行文化领域拿出哪怕是“臭大粪”的东西来，我们都将大声鼓掌，四处鼓吹。“吾恐季孙之忧不在颛臾，而在萧墙之内。”

那么目前的大陆游戏业怎么办?世嘉公司下一步将如何动作？带着这两个读者关心的问题(可能是一个问题)，我们与世嘉公司驻中国代表，世嘉华瀚文化娱乐有限公司总经理久原实先生进行了坦率而友好的交谈。我们表达了这样的看法：大陆的电子游戏业近年来受到新闻界、教育界的打压，已经非常脆弱。如果世嘉公司再借版权问题插上一刀，两面夹击，大陆的电子游戏市场可能会完全崩溃。这不仅仅令大陆的电玩迷失望，对有意进军大陆的世嘉公司可能也没有好处。因此希望久原先生转告世嘉决策层，能面对中国游戏市场的现实，采取更为灵活的对策。同时，积极打进中国市场，建厂设店，以提供适合中国消费水平和消费心理的游戏节目。届时我们责无旁贷地大力支持世嘉扫荡盗版，呼吁游戏迷购买正牌世嘉产品。久原先生表示：世嘉对于保护知识产权的立场是坚定和严厉的。中美关于保护知识产权的协定也应该适用于日本。在中国市场何时打击和怎样打击盗版确实有一个策略上的考虑，世嘉决策层也正在研究这个问题。至于世嘉原装机、卡进入中国市场有关税，消费水准和健全的流通渠道三大障碍，近期难有作为。对于与大陆软件公司合作开发具有中国文化特色的世嘉软件的可能性，久原先生持消极的看法。这使我们深感遗憾。

刚好手头有一份温州玩友寄来的温州晚报复印件。几乎与世嘉北京扫荡的同时，南方的温州也展开了一场声势浩大的围剿电子游戏的社会总动员。所有中小学家长均须保证孩子无论在街机厅还是家里都不能玩电子游戏。否则，不能评三好学生，不能入团，不能……；誓师大会，呼吁书，请愿信，控诉状，现身说法，曝光台……导演得有滋有味。有法律依据或相关法规吗？天知道。

丧钟为谁而鸣？

或许是清平世界，庸人自扰耳。

95·5期



月　刊
每月14日出版

编辑出版　《电子游戏软件》杂志社
社　　长　文　若
主　　编　熏　风
副主编　丁　展
美　　编　苏　人
封面设计　王　跃

地址　北京东城区沙井胡同15号
邮编　100009
电话　(010)4041576
印刷　北京新华印刷厂
彩印　北京新华彩印厂
订阅　全国各地邮局
刊号　CNⅡ-3505/TP
　　　ISSN 1006-5032
邮发代号　82-648
广告许可证　京工商广字0457

定价:4.50元

电子游戏软件

■评　论

丧钟为谁而鸣?! ……………… 1

世嘉世家

梦幻模拟战Ⅱ
——权威攻略详解 ……………… 7

斗士历史……………………………… 13
斗技王……………………………… 30
梦幻之星Ⅳ攻略补充……………………… 16

天堂任鸟飞

《荆柯新传》迷宫大公开(FC)……………… 19
火炎之纹章外传攻略补充(FC)……………… 12
天使之翼Ⅱ(FC)……………………… 17
实况世界足球—PERFECT ELEVEN(SFC)……… 21

新游戏夜话

三国志—武将争霸Ⅱ、轩辕剑外传—枫之舞、非洲探险
波斯战记、雄霸天下—三国篇……………… 33

■特别策划

射击游戏漫谈 ……………… 41

论尽江湖

海外采风……………………………… 4

蓦然回首

■电子游戏节目十年

三强鼎立(下)·十佳游戏………………… 26
世嘉帝国的崛起………………………… 47

闯关族的家

《'94电子游戏软件典藏

目　录

'94 杂志评刊结果大曝光……32
闯关族的家……51
大墙画廊……51
玩友俱乐部……58
二手货市场……64

■ 东瀛专稿

游戏业的崩溃?……36

大视野

对《再论世嘉超任》一文的看法……49

世嘉五代全面改造……25

电玩大排档

弃婴Ⅱ、功夫侠客……76
真女神转生、勇者募集中……77
机动战士 GUNDAM、钢铁队长……78
激光战机、书页历险记
圣灵珠传说Ⅱ、力量传说……79
WWF 摔角、超金属战机……80

秘技天地

秘技·偏方……72

电玩暴走族

格斗游戏等级测定……23

三　栖　人

■〈漫画·动画·电子游戏〉·五

集结! 漫画游戏……68

本》已向全国公开发行! (15 元/册)

上期要目

乌鸦·乌鸦·叫

——该谈大陆电子游戏业了

- 大航海时代　MD·SFC、PC
- 水浒传　FC
- 提督的决断　MD
- FIFA 足球'95　MD
- 太平记　MD
- 斩Ⅲ　SFC
- 世嘉主机原装与组装机比较报告
- 怎样破译游戏密码
- 世嘉帝国的崛起
- 游戏的逆袭

下期要目

任天堂的风采(专辑):

- 勇者斗恶龙ⅡFC
- 皇室血裔(FC)
- 时空之旅(SFC)
- 第四次机器人大战(SFC)
- 幽·游·白书最终篇(SFC)

- 英雄传说(MD)
- '95NBA(MD)
- 真·侍魂出招攻略(NEO·GEO、街机)
- **告白·青少年流行文化**

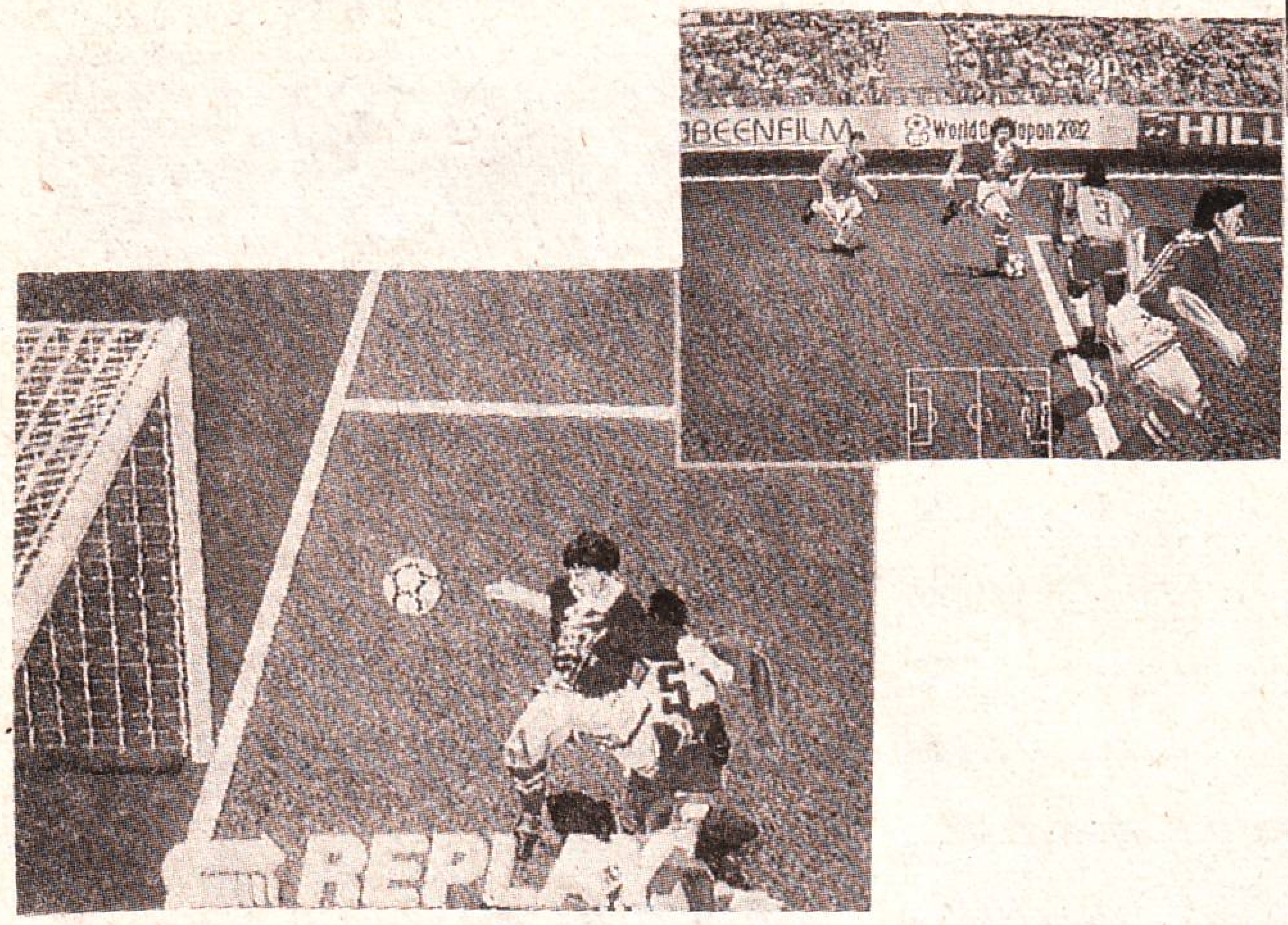
'94 典藏本应为 15 元, 目录页误登为 4.50 元, 特此更正!

海外采风●特报

’95 年春季日本 AOU 展

作为海外采风这个栏目，是绝对不能错过今年春季在千叶县·幕张举办的 AOU SHOW（业务用软体展示发布会）的。日本各大街机软件厂商当然也不会错过这个展示自身形象的机会。因此展览会上可谓佳作迭出，精彩纷呈。好，不废话了，里面请——

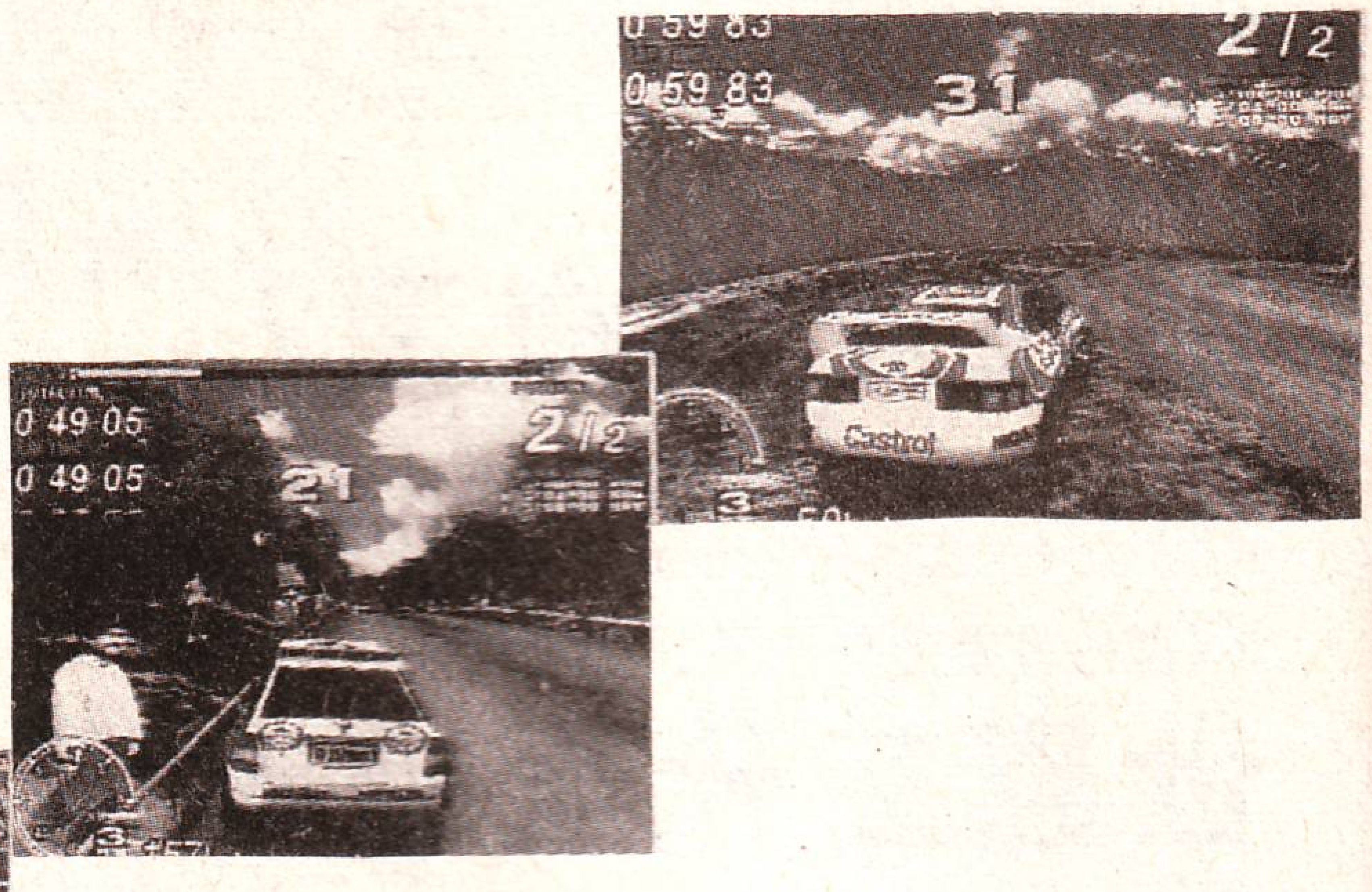
SEGA **VR 足球大赛**



世嘉 AM2 研的最新力作，以超真实的 3DCG 而引人注目。将比赛时球员的各种技巧完美地再现，共有全世界 18 支球队可供选择。而且 REPLAY 射门等精彩镜头时与“VR 战士”一样会变换视角重新播放。也许会与 VR 战士在对战领域一样掀起相同规模的体育界旋风？

SEGA **SEGA 冠军汽车拉力赛**

传统型的赛车节目，当然与多数赛车名作一样可以变换视角，以及在街机上进行最多四人的通信对战。不过这次的映像非常真实而且清晰，有着令人发狂的迫力！



SEGA **战斧·对战篇**

在 MD 上十分著名的 ACT 节目“战斧”系列最新作，以对战格斗的形式在 SEGA 街机登场。画面下方有气力槽显示，意味着设计了隐藏必杀技。本节目中被称为超魔法。共有 10 位角色可选择，画面不用说也可以想见是极为华丽的了。

DATA EAST **水浒演武**

《水浒传》被 DATA EAST 从书上搬到了街机！在 108 将中有原作前半段中活跃的十一位可选择，包括史进、林冲、武松、李逵、鲁智深及阮氏三雄等，其中阮小五竟然是蓝色皮肤（河童?!）。属对战类型，所有人物均持有武器，且有武器耐久值等设定（侍魂?!）。另一大特点是人物的浑号与姓名都是地道的中国书法写成，看着非常过瘾（预示着将发往中国市场?）。

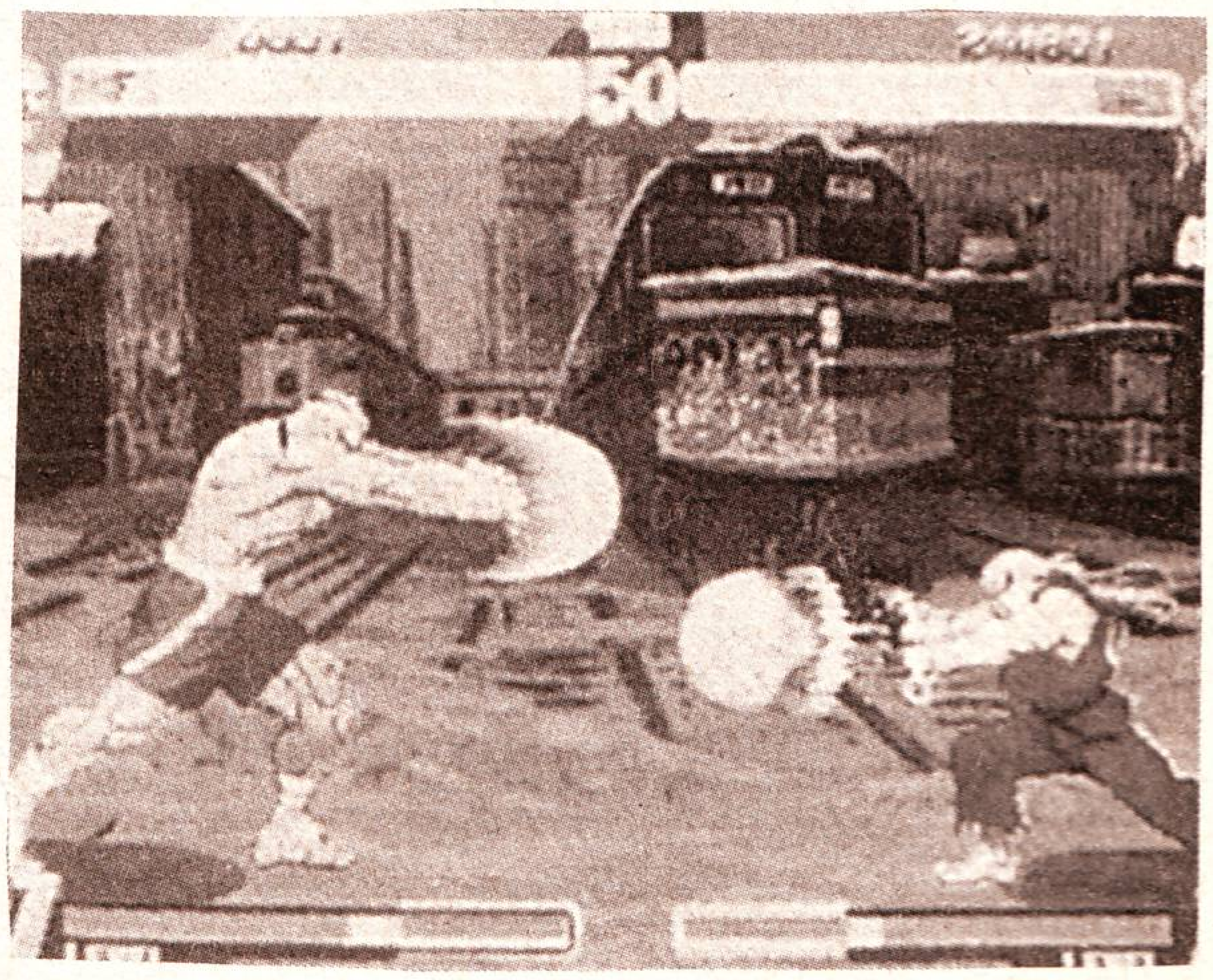
DATA EAST **BACK FIRE!**

DATA EAST 的汽车拉力赛节目，有斜侧向的视角可说是特点之一。再就没什么特殊之处了，可选择两辆性能迥异的车参赛，属于不过不失的作品。

CAPCOMP 恶魔猎人

这个是“恶魔战士”(刚推出不到一年啊!)的续集。增加了两名新人物,增加了同时按下三键即自动使出的连续技,超必杀能量的聚集时间变短都是其变更点。

CAPCOMP 街头霸王 ZERO



“街霸”系列竟然又有新作推出了!标题终于不再带有“Ⅱ”字,这也意味着设定将有较大的变化。时间设定在“Ⅱ”的故事之前,增加了许多人物,隆、KEN、春丽、SAGAT 等人仍在,而 KEN 束起了长长的金发,春丽的服装有了相当大的变化,隆的头发又回到Ⅰ代的红色……画面下方的超能量槽长得可疑,并且似乎可以使用很多级别的(超?)必杀技。背景也极为细致漂亮。相信不用多久我们将玩到这个全新的 SF!

SNK 饿狼传说 3



长期与 SF 角逐对战类 No.1 的“饿狼”系列,在 SPECIAL 之后推出了三代(该算第四作)。作为“饿狼”系列特有的线移动系统一直被人们评价不一,因此作了很大的变动。加入了’94 格斗之王等作品中(AB 同时按)的攻击回避等很多新系统。人物包括特瑞、安迪、东丈、舞、吉斯与五名新人物。其中有一位 Blue Mary 无论造型还是出招都极像《龙珠》中的人造人 18 号!巧合?噱头?!



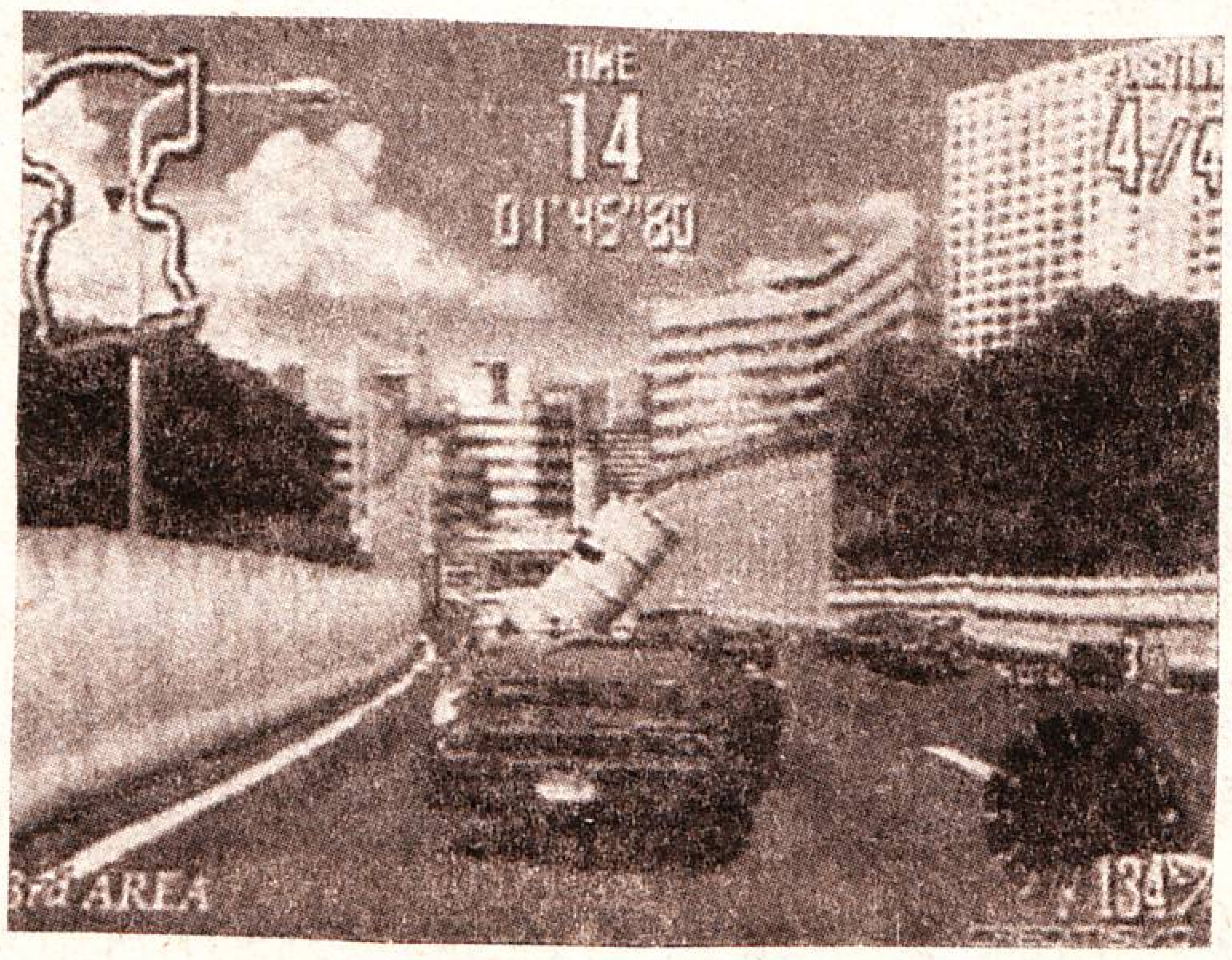
NAMCO 超人运动会

与前作相比,角色的技巧大幅增加,操作性一样简洁明快的四人竞赛型节目。让超人们去完成一个一个超出常识的项目,自有其过瘾之处,唯一遗憾是人物偏小(也许是对战节目看得太多了)。

TECHNOS JAPAN 双截龙

“双截龙”也以对战的形态在街机复活了。这是 TECHNOS 为 NEO·GEO 及 SNK 街机所制作的最新节目。可以操作比利、杰米还有玛丽安等十二位格斗家进行对战。人物造型独特。

JELECO 首都高 RED ZONE

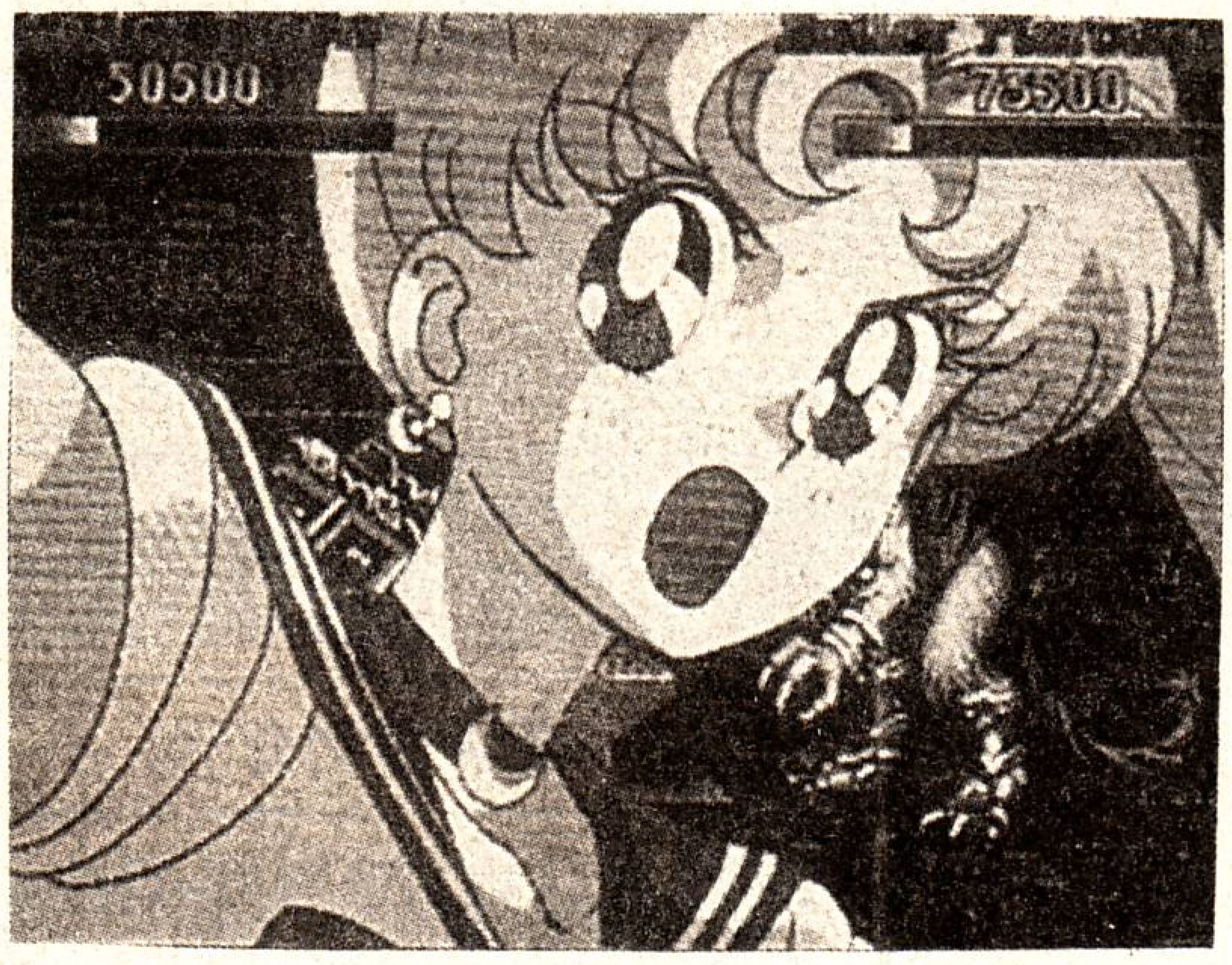


在真实的首都高速公路上，与对手竞速的赛车节目。可以选择四轮与FR两种车辆，背景建筑物及天气变化都很细腻。是通常的后方视角类型。

KONAMI　兵蜂大射击(YA～HO～!)

老牌、热门、系列射击节目最新作。在片头及DEMO时加入歌曲，自机有血格，可选择装备等都是本节目的特征。超级武器随主机不同有“巨大兵蜂形火焰”和“超级弹簧拳击”两种。

BANPRSTO　美少女战士 SAILOR MOON



从热门卡通改编的横卷轴动作节目。在五位美少女战士中选择一名将敌人打倒。特征是画面极细致漂亮，而且使用超必杀技时会有极具迫近感的动画展示。画面上美少女战士的特写大到了令人吃惊的程度。

ATLUS　首领蜂

很久没有出现如此爽快和正统的射击节目了！在古典STG欠收(3D STG泛滥)的今天，看到这么一个纵卷轴射击作品，画面又是如此漂亮真该说太欢喜了。有三种不同性能主机供选、加强火力后如死神之光的激光、爆炸时达到满屏的无敌爆弹、以及敌人雨点般疾射的子弹，无不透着昔日此类节目全盛时期的光辉。

TECMO　脑力向上委员会

一听名子就知道是历史悠久而一直未能红透天空的问答游戏。共有两种节目各8个ROUND，每ROUND2个STAGE，即全部共32种关卡，每次玩可以见到16种。是趣味盎然的旧瓶新酒。

本届AOU SHOW仍然以对战和赛车节目占主导地位。说实在的，节目令人兴奋而趋向使人担忧。都太重视眼前的热门效应带来的商业价值，就没有一家想出些全新的点子吗？且待来年(今年下半年?)见分晓吧。

海外热门GAME排行榜(至3月24日截止)

名次	名称	机种	厂商	类型
1	前线任务	SFC	SQUARE	S. RPG
2	实况棒球	SFC	KONAMI	SPG
3	美少女雀士	SS	JELECO	TAB
4	首都高速赛车 2	SFC	BPS	RAC
5	男儿当入樽 2	SFC	BANDAI	SPG
6	四狂神传说 I	SFC	TAITO	RPG
7	柏青哥世界	SFC	J. S	TAB
8	超级大金刚	SFC	NINTENDO	ACT
9	提督之决断 I	SFC	KOEI	SLG
10	RAMPO	SS	SEGA	ADV
11	机动战士 GUNDAM	SFC	BANDAI	SLG
12	美少女战士 S(方块)	SFC	BANDAI	PUE
13	电光赛车	PS	NAMCO	RAC
14	斗神传	PS	TAKARA	ACT
15	VR 战士	SS	SEGA	ACT

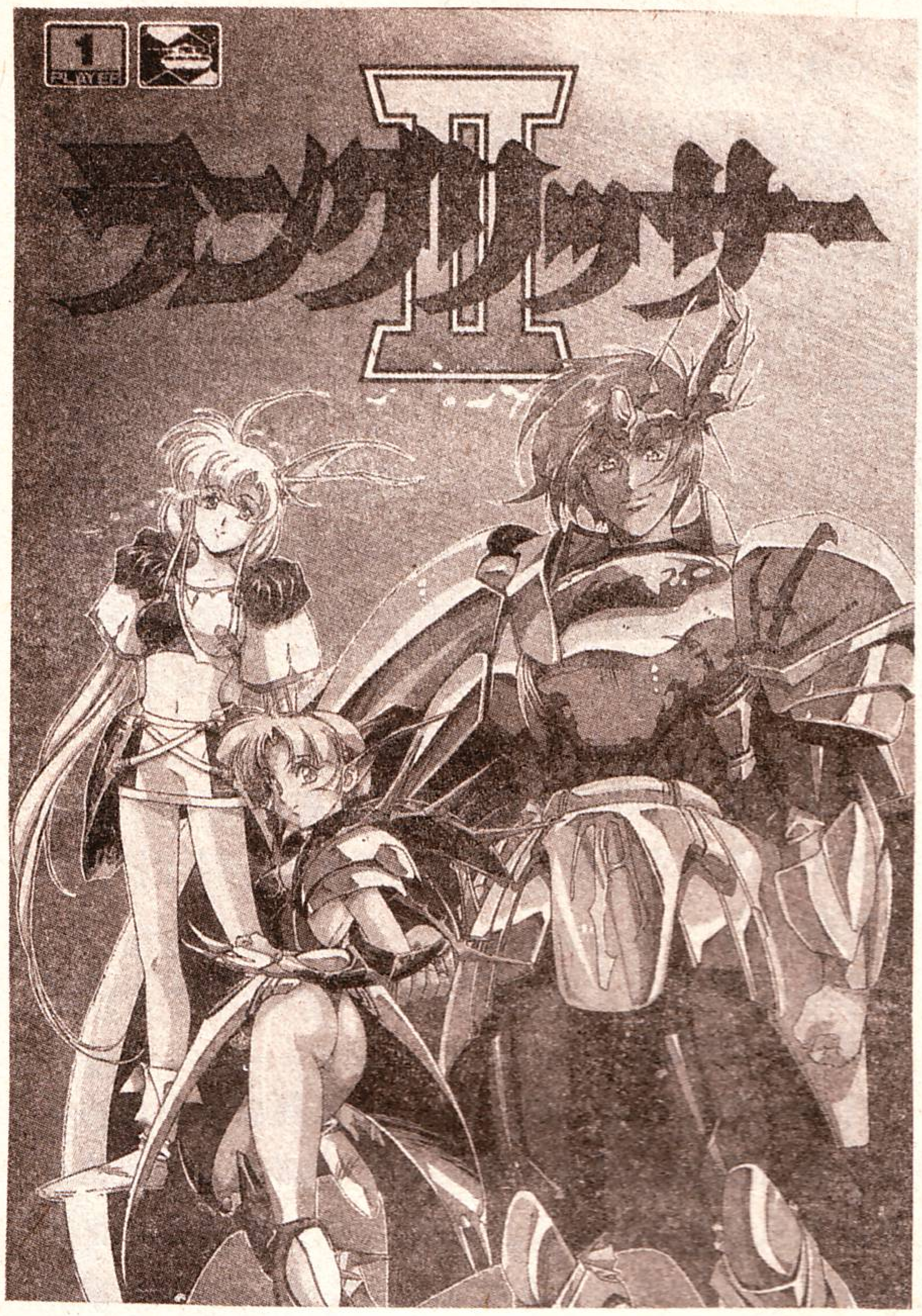
SFC・超级任天堂　SS・世嘉SATURN
PS・SONY　PLAYSTATION

前十五名的排位中SFC节目竟占了三分之二强，这足够反映超任在日本电玩界的份量仍举足轻重，主要也因为次世代主机还没有足够的市场，也没有优秀的软件来证明其价值。

责任编辑：索冰



’九四典藏本封面彩图应为“太空战士”，特此订正。



梦幻模拟战Ⅱ 权威攻略详解

文/天　杠

类型 SLG　机种 MD　厂商 NCS　容量 16M

"阿尔哈萨特"是传说中的魔剑。

据说它的威力可与圣剑"兰古利萨"比肩。拥有了它，也就拥有征服世界的力量……

由著名漫画家漆原智志担当人物设计，描写光与暗之战的著名传说 SLG"梦幻模拟战"的第二作。由 NCS 出品，容量从一代的 4M 猛增至 16M，当然地保证了游戏的出色效果，而其指令及战斗系统也在前作基础上进一步强化，比如武将的佣兵可以同时雇用两种以上，兵种和地形对战斗的影响更明显等等。下面就对本节目的指令及情节和攻略要点作一简介。

在每一场战役之前都会展示全体地图(进攻路线)和剧情提要，其后就进入 MENU I。

MENU I 包括四项：

(1)兵士配属：消耗 POINT 派出军队，每名武将最多可带六个小队，中间可选择不同兵种。

(2)宝物(ITEM)装备：装备武器，防具或饰品，不明白作用的话可以先选择商店中"卖"的指令来参看文字说明。

(3)商店(SHOP)：可购入或卖掉装备，注意各战场的商店货品是不一样的。

(4)指挥官配置：进入 MENU Ⅱ 。

MENU Ⅱ 包括五项：

(1)指挥官配置：决定各武将进入战场时的位置。

(2)移动顺变更：改变武将 AUTO 行军的部队行动顺序。

(3)自动配置：由 CPU 配置武将。

(4)部队一览：察看敌军及友军的状况及兵种，若发现敌军兵种于自军不利可以按 B 键退回菜单 I 。

(5)出击：进入战场。

战斗中的指令：武将包括移动、攻击、魔法、治疗(给自己回复 3 格 HP、2 格 MP)、指令(决定手下的佣兵移动时的基本方案，将佣兵靠在主将旁边时每天自动回复三格 HP)。佣兵仅移动和攻击两项。

战斗中按 START 调出机能菜单：

SAVE：存贮目前战况于 CONTNUE 中。

LOAD：取回 CONTNUE 或某版面的进度。

胜利条件：战斗胜败条件。

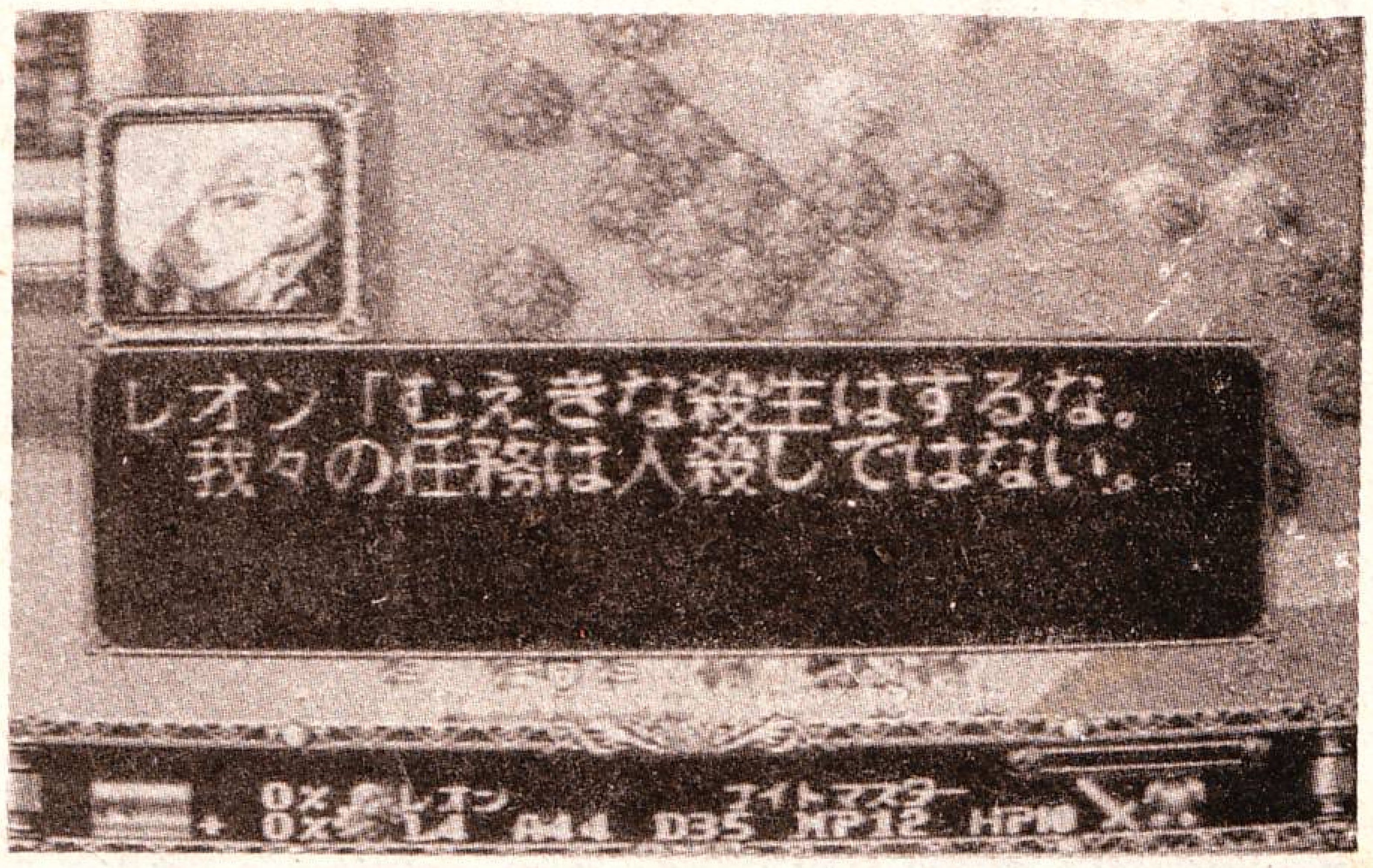
GAME 设定：可以用 RGB 变更背景颜色等。

当天指令终了：进入佣兵自行移动、CPU 友军及敌军的行动。

STORY & 攻略提示

1. 序章

艾尔文是一位年轻剑士(前作中主角雷顿和克里丝的后代)，正进行着长期的修业之旅。当他来到萨尔拉斯城附近的村庄时认识了一位少年魔法师海恩，两人结为



▲利昂虽是敌人，但给人很正直的感觉

至交。

一天，一名少女突然出现在村口，她名叫莉亚娜，正受到利卡尔特帝国武将巴尔特的追赶，而且巴尔特的顶头上司～帝国四大军团长之一的青龙骑士团长利昂也出现在此地。

战斗一开始巴尔特就以村民的性命来协迫莉亚娜束手就擒。这时让海恩直接向右移动守住桥头，由艾尔文负责解决巴尔特。战斗并不难，但必须赶在利昂及其副团长利亚特把右上角的警卫团全灭之前打倒巴尔特。否则等这两人一回来就几乎无胜算可言了。消灭巴尔特之后，萨尔拉斯领主罗伦会率大军赶到将利昂及利亚特逼退。

2. 旅行

在帝国军手中救下莉亚娜后，艾尔文与海恩受到了萨尔拉斯领主罗伦的招待，这时莉亚娜告诉艾尔文她是守护伊斯多尔光之神殿的巫女，但她也不清楚帝国为何要追捕她。

在艾尔文表示决心保护莉亚娜的同时，帝国四大军团另一支：炎龙兵团巴尔加斯大将军左右手的兹鲁姆队长，正率兵向罗伦的城堡前进。

在萨尔拉斯的城堡中有些东西十分不错。不要吝啬金钱，购入吧！至于佣兵则不必带很多。另外购买后别忘了装备！

兹鲁姆及其部属从下方出现，而莉亚娜会往上方移动，但其实上方有伏兵在等着，因此应让艾尔文尽量跟随莉亚娜，等她撤回来时守住上面的入口，下方就交给罗伦去对付吧！他是非常强的，而海恩的辅助魔法也能派点用场。(罗伦的儿子斯柯特会成为伙伴，他年纪小力量有限，但精通兵法，以后会提供很多有价值的建议)最后，若有自军武将走到下方门厅的墙壁正中，会得到速度之鞋。(今后绝大多数关都有类似的隐藏宝物，要好好寻找！)。若全灭敌军时，罗伦会以一柄大剑相赠。

3. 兹鲁姆再现

冲出兹鲁姆包围的艾尔文一行，向伊斯多尔光之神殿前进。但兹鲁姆队长在后面追击而来。



▲莉亚娜的性格与前作的克里丝很相像

一场以寡胜众的战斗展开。

在帝国军的包围中作战。兹鲁姆并不会急着攻过来，因而有效利用地形，轻松结束三对三的战斗。但右上方又会出现敌人的增援，这时如斯柯特所说，让海恩使用アタック(Attack)等辅助魔法提升部队的战斗力，将敌人消灭掉。其中要尽快集中攻击打垮兹鲁姆，因为他的部队较强。

获得胜利后，炎龙兵团的团长，猛将巴尔加斯赫然出现。和他交手是不可能取胜的，不过此刻有一位用盔遮住面目的谜之骑士登场，巴尔加斯不知虚实又见到对方与自己兵种相克，便撤兵了。而谜之骑士也随后离去。

4. 光之大神殿

在谜之骑士的帮助下摆脱了巴尔加斯将军，一行人来到伊斯多尔光之神殿，那里有与莉亚娜一起守护神殿的神官战士们。

但是，同时又出了利卡尔特帝国黑龙魔导师团(亦四大军团之一)的魔影……

这场战役中出现了敌人的弓兵，远程攻击很可怕但防御力弱，直接攻击是最有效的办法。此外莉亚娜会被敌人首脑莫根催眠而向自己人攻击，只有打倒莫根才可使魔法解除，因此快点向上方攻过去是关键(能冲到神殿里可得到宝物)。再就是谜之骑士会前来增援，而且会在战斗中转职，一定要转为飞行骑士(ホークナイト)。击败莫根后谜之骑士会说明自己是卡尔萨斯城的公主(她是前作中兰斯和那姆的后人)捷莉，并加入成为伙伴，莉亚娜也在此时由NPC成为指令控制的角色。

5. 魔兽的激战

在光之神殿被击败的莫根，向附近的村庄逃去。而艾尔文的部队得到了新的伙伴捷莉，随后追击。

*这场战斗中可以只给艾尔文及捷莉派兵，因其他人机动力低，基本来不及战斗。

莫根会在这时一路逃亡，因此没有别的注意事项，只要在22天内将剩下的敌人全灭就行了。狼群会有两队后援，用骑兵很容易对付它们。

6. 老勇者阿伦

击退狼群的攻击，艾尔文一行继续追击莫根。他正计划侵入一个村落并掠夺其中的宝物。

被魔术师威胁的村民中，一位目光锐利的老年剑士勇敢地站出来迎击来犯者。

阿伦是很有实力的勇者，并且是传授捷莉剑技的老师。当艾尔文等人基本将下方清场时，阿伦应当也会把两队敌军消灭。而后找较强的武将去对付莫根，快速消灭他的弓兵最为重要，再使用魔法，辅助其他较强者去消灭敌人援军。全胜后阿伦也会加入队伍。

7. 死灵的复活

与阿伦合流后，战士们在村中过夜，白天的战斗已使



他们过于疲劳。

但村外的墓地中，一些人正偷偷进行着某种仪式，人们都没有察觉，邪恶的精灵已存在于空气中。

＊一定要先去趟商店，更新装备。

这里的要点是救护村民撤到教堂里，斯柯特会告诉玩者应用卫兵(ガードマン)去对付妖怪史莱姆，而骑兵众就用远程攻击削弱他们。采纳他的建议吧。第六天上，捷莉在王国卡尔萨斯的部下骑士基斯会率军来援，若与他好好配合打倒敌人援军的首脑拿到战斧。在上方的弓骑团首脑则有一面护盾，作为我军目标的暗之术师基纳姆本人穿着魔防法衣，也是很有用的特殊装备。

8. 空中之桥

基斯向捷莉报告说，青龙骑士团正准备攻打卡尔萨斯，因此捷莉急于赶回去守城。

为抓紧时间，艾尔文等人决定从山谷间的大桥上通过，但敌人正在头据守，艾尔文决定强行突破。

＊注意看好地形再布置！

主要靠飞行部队向对面冲击，但千万小心敌人的弓兵，所有飞行部队对弓、石类的防御力是最低的。一定要抓紧时间且所有人都必须尽快往前冲，因为战斗接近尾声时炎龙兵团的巴尔加斯将军和兹鲁姆队长会在我军后方出现。于第23天之前尽快将青龙骑士团的军官克里姆打倒即可通过。

9. 卡尔萨斯城攻防

击破敌人防御的艾尔文一行，向卡尔萨斯急行军。

穿过密林，就见到正被青龙骑士团包围的卡尔萨斯城。利昂和利亚特正亲率精锐队指挥战斗。

开战之前利昂接到报告说国内有魔物出现，因此把战局交给利亚特，自己回师对付魔族。这样便去一强敌但也不能大意，对手毕竟是青龙骑士团二号人物。与利亚特对决时用步兵パイク或重装步兵ファランクス可以轻松解决其马队。胜利之后艾尔文听到有关于上次战争中的大魔导师捷西卡及暗黑魔杖的传闻，准备动身拜访。而莉亚娜便留在卡尔萨斯城，斯柯特也暂时离队修业。

10. 拉鲁河川的守护人

伊斯多尔的司祭说出有关魔剑阿尔哈萨特的情况，要使魔剑完全复活，需要暗黑之杖的力量。而隐居在拉鲁河一带的大魔导师捷西卡会提供更多的帮助，因此艾尔文动身前去寻访。

现在，拉鲁河就在眼前了……

＊在商店中的项链十分有用不妨多买。

这场战斗分两阶段，与海贼利斯塔对峙时不要冲上去迎击。不久魔族出现时利斯塔会变成友军一同御敌。打赢后利斯塔相信了艾尔文的诚意，愿意帮助引见捷西卡。

11. 在火焰中的战斗

利斯塔带领艾尔文一行，拜访传说中的大魔导师捷西卡。

但这时，帝国的第一参谋，也是黑龙魔导师团长的依克贝尔多出现了。

依克贝尔多放起大火，火势迅速蔓延，因而必须尽快向下方冲锋。不过捷西卡屋中地板的魔法阵那里有一块魔导石，可使LV达到10之后经验格的长度不变并重新转职。派一位机动力强的人去取吧(如飞行骑士)。依克贝尔多很快便会遁去，因此不要主动进攻，对其他敌人就利用兵种相克性攻击吧。胜利后捷西卡加入队伍，一同赶向存放暗黑杖的圣地利迪鲁。

12. 圣地利迪鲁

圣地利迪鲁被岩山包围，正是安置暗黑之杖的神殿。

在入口处毫无有人的迹像，之前的依克贝尔多也没有出现。但神殿中，守护暗黑之杖的古代灵体和魔族正等待着对付闯入者。

攻入后两边的史莱姆照例交给卫兵ガードマン去对付。中间的鬼怪ゴースト用Sleep(スリープ)催眠后很容易消灭掉。但要小心敌人首脑的魔法攻击，另外在上方的地龙首脑也很强。暗黑杖多半会来不及拿到就被依克贝尔多趁乱夺走。只得将灵体全灭。之后大家惊异地得知，依克贝尔多本是捷西卡的弟子，但转生后的捷西卡能力已经大减，至少目前是无法对付他了。

13. 与炎龙兵团决战

依克贝尔多用魔法夺走了暗黑之杖，然后用瞬间移动向卡尔萨斯城飞去。

艾尔文一行连忙向卡尔萨斯回军，但猛将巴尔加斯正率炎龙兵团等待着他。

巴尔加斯将军正在照顾他病中的孩子依里莎，因此一开始并没出现。那就趁机去打垮其部属，用パイク或ファランクス去对付弓、骑兵；但飞行部队就有点危险，必须等待机会，突击敌人。对巴尔加斯时，110P的重装骑兵会对他起很大作用。青龙骑团的利昂虽赶来支援但晚了一步，与艾尔文约定决斗之后也退去了。接着，听到了莉亚娜被依克贝尔多抓走的消息，捷西卡告诉心急如焚

的艾尔文若想打败强敌去救出莉亚娜，必须先得到圣剑，兰古利萨。

14. 圣剑兰古利萨

八百年前，继承光之血统的人治理着古城巴尔迪亚。

现在这座伟说的古城被从沉睡中唤醒，传说的秘剑兰古利莎再次放出光芒。

但同时怀着同样目的的青龙骑士团也出现了，为争夺圣剑又一场战斗开始！

只有具备光辉未裔之血的人才有资格拿到圣剑，因此双方加起来仅艾尔文、捷莉、捷西卡、利昂四人而已。利昂移动速度非常快，己方也就只有飞行骑士(或龙骑士)的捷莉一人有此机动力了。让她去取得圣剑，其他人就在下方组成大集团军用魔法配合轻松地作战，整个关键在于之前捷莉的转职是否正确。

15. 冰龙兵团将军伊美尔达

拿到圣剑的艾尔文一行为救助莉亚娜向利卡尔多帝国都城进发，现在正要渡过罗利克河。

在对岸女将军伊美尔达正严阵以待，虽然明显不利，但没时间找其它的路了。

在这里不要急躁，伊美尔达虽是女人但极为强悍，实力不在利昂之下。而且战斗中会有一位与莉亚娜相貌酷似的女孩"黑暗公主"拉娜率魔族出现并发动攻击。不过紧接着完成修业的斯柯特会前来增援，并且从他父亲处借来了完全不怕魔法攻击的天使军团，要善加利用，但注意天使也是怕弓石的兵种。若没有信心的人也可以让艾尔文于屏幕一侧向下方移动。

16. 利卡尔多帝都

黑暗公主拉娜到底是莉亚娜还是别人，若真是别的人，与莉亚娜又有什么关系？

艾尔文带着重重疑团，到达帝王巴恩哈特的都城之前。

这座城池易守难攻，更有宿敌利昂率兵把守。

与青龙骑士团的正面对决终于开始了。

＊先去购入并调整装备。

攻城战中，首先要给海恩及捷西卡装备增强魔法攻击力的饰品，让他们在两侧主攻，其他战士协助用魔法去干掉城楼上的敌人。其他的敌人骑兵会主动冲过来，我军应在原地以逸待劳，在他们阵脚未稳时一个一个消灭掉。拉娜出现支援利昂时最好不要强攻，若其他人都被消灭，利昂会率兵冲杀过来，这时再趁机围攻一举打倒他！

17. 帝王和暗之王子

突破青龙骑士团，攻入皇宫中的艾尔文，看到雄踞在王座上有帝王气概的巴恩哈特。但他身边还有一个人，其气势竟似不在帝王巴恩哈特之下。

那个人正带着邪恶的笑容，感兴趣地观察着艾尔文一行。

巴恩哈特正从容不迫，平静地迎来决战时刻……

基本上因战场是宫殿内，所以骑兵无法有效地发挥力量，两侧的弓兵用突袭的方法很容易清除，要注意敌人会有援军出现。另外在帝王巴恩哈特身边的人其实是前作中的暗黑界王子何塞尔，其真正目的是利用巴恩哈特，而将光与暗两把剑拿到自己手中，他也是暗中操纵拉娜的人。他的魔法非常恐怖，一定要当心这个人。经苦战打倒巴恩哈特时，他的遗体被转移走了，捷西卡透露西北方大陆的瓦尔塞利亚有一座属于暗黑界的"咒之神殿"，依克贝尔多一定正在那里计划使巴恩哈特复活。

18. 黑暗公主

由于听到咒之神殿的消息，艾尔文一行向西北方前进，并追击暗之王子何塞尔。

在途中又一次见到魔族正侵扰着村民，那中间一个女孩正带着残忍的笑容注视着，她是支配暗之力的黑暗公主－拉娜。

抓住兵种相克性并以逸待劳就能较轻松解决问题。



19. 米利尔港

击退黑暗公主拉娜的艾尔文一行，向米利尔港口前进，从救出的村民口中得知伊美尔达正在那里备船。要渡过迪利斯海峡去瓦尔塞利亚就必须夺到船只。

＊记着该整理一下装备了！

不算很难的一关，注意抓紧时间分配兵力让合适的武将去对付相应敌军。此外注意伊美尔达的魔法攻击，同样地对付她时也要善施辅助魔法(她配有魔防饰品，因而最好用魔法强化自己)其后就是注意利亚特率领的援军，其中除了他本部的人马，别人都极易对付。

20. 血红之海

击败伊美尔达，夺到船只的艾尔文一行，为救出莉亚娜开始了往瓦尔塞利亚海上的旅程。

大海很美，却隐藏着无数危机。一艘大船挡住了艾尔文等人的去路，船上被何塞尔操纵的魔族正虎视耽耽。

在战上受地形限制，战斗相当别扭。但若有效利用也会变得十分占优势。因此这场战役的胜负就要看配置得是否科学了。对于本章中登场的石像兵最好用魔法消灭。

21. 登陆战

在海上摆脱了魔族的侵扰，艾尔文与同伴们继续前



进，西方大陆就在眼前了。

但岸边又出现了帝国军队，登陆作战开始了。

敌人并非很强，因而是较讲究技巧的一关。实际上从第十八章到此都应尽量少派佣兵，作战时不要急于杀死敌人主将，积累金钱及经验值。某种程度上后面的情节能否过得舒服就取决于这一阶段。

22. 帝王巴恩哈特复活

暗黑神殿处处透着阴森与恐怖的气氛，黑龙魔导师团的依克贝尔多正与何塞尔一起准备复活巴恩哈特并释放暗之魔剑阿尔哈萨特的最大力量。

莉亚娜和拉娜被送上祭坛，何塞尔正准备用这对光与暗之巫女，同时是孪生姐妹的血执行仪式。

这是一场比较费劲的战斗，黑龙魔导师团长于远程攻击且擅用魔法，因此有效地使用铺助魔法及分配饰品与佣兵极为重要。攻入内部后，帝王巴恩哈特已经复活并因为看穿了何塞尔的用心而将其杀死，自己拿起了魔剑。这时将巴恩哈特击倒也无济于事，捷西卡见情况危急，使出了次元魔法与巴恩哈特一起消失。而拉娜则因何塞尔的死恢复了善良本性，并与莉亚娜一起成为同伴。（如果提前将拉娜击倒可以得到第二枚强化魔法的戒指。）

23. 封印之杖

正如释放暗之魔剑阿尔哈萨特的力量需要暗之魔杖的引导一样，要使光之圣剑兰古利萨发挥极限的威力，也必须要光之魔杖来解开兰古利萨的封印。

在拉娜的带领下，众人来到了放置光之魔杖的殿堂。但青龙骑士团的利亚特也正率军在此调查。

＊整理装备，并好好察看地形与敌军状兑再派兵及配置！

在本关中战斗受场地限制，利用得好就可以避免许多麻烦，反之会很难受。光之魔杖就在地图右方的屋中，要尽快找到它或者将拿到光之杖的敌人打倒。

24. 光与暗

借助光之魔杖与莉亚娜和拉娜的光与暗之咒，引发出兰古利萨的巨大潜力。

但这时，持有魔剑阿尔哈萨特的帝王巴恩哈特再次出现，并且同时大批魔物也挡在光之末裔们面前。

战斗中得到优势的要点是找适当兵种对付不同的妖怪，否则会陷入僵局。主要目标是锻炼一下还不够成熟的伙伴。

25. 大陆上最强的骑士

打退了魔族的攻击，光之战士们一路进发，面前就是帝王巴恩哈特最后的城堡。

但是利昂和他的军队出现在面前，他已抱定必死的决心要与艾尔文决战。同时依克贝尔多带着被擒的捷西卡出现了。

依克贝尔多本想以捷西卡要挟艾尔文等人，但利昂坚持要堂堂正正地与艾尔文对决，看看究竟谁才是最强的骑士。因此依克贝尔多只好放开捷西卡。而玩者尽可放心让艾尔文去和利昂对战，因为他的战力应该已经凌驾于利昂之上。击倒了利昂，便可攻入最后之城。

26. 与黑龙魔导师团决战

攻入最后之城瓦尔塞利亚的光之末裔，一路冲向巴恩哈特所在的神殿。

在那里首先见到了依克贝尔特的黑龙魔导师团。依克贝尔特生平第一次抱着必死的觉悟，与光之战士们展开战斗。

其实这还是首次与依克贝尔特正面交锋，他很有威胁性，尤其装备着暗之魔杖使作用更强。这时对自军而言使用魔法防御及装备魔防道具尤为重要。依克贝尔多虽是魔导师和文官，但力量一点也不在其余三位团长之下，要小心对付他。将他打倒后，即可得到暗之魔杖。

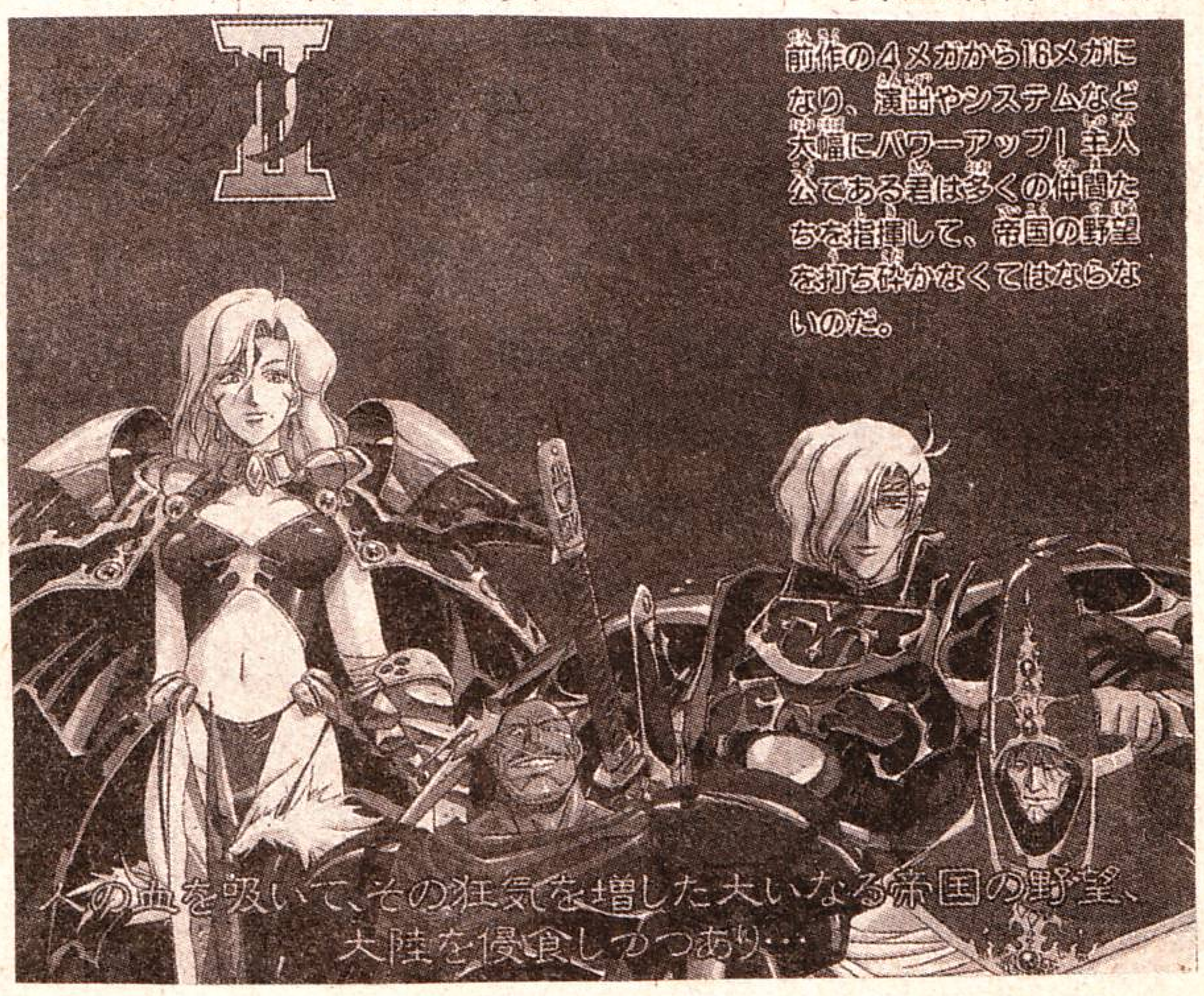
27. 传说的完结

与掀起战乱的帝王，巴恩哈特决战时刻终于到来了。

执暗之魔剑的巴恩哈特，与持光之圣剑的艾尔文，谁能赢得最后的胜利呢？

在这最后一战中，要靠玩家充分发挥过往的经验，将兵种的相克性及各种魔法灵活运用，相信到达这一情节的玩家该不会有任何困难才对。而巴恩哈特被打败时，他最后的忠诚部下青龙骑士利昂会挣扎着来到他的身边，与巴恩哈特一起面对失败的命运……至于最后的结尾画面，玩家们就自己去欣赏吧！

责任编辑：半熟



火炎之纹章外传
攻略补充

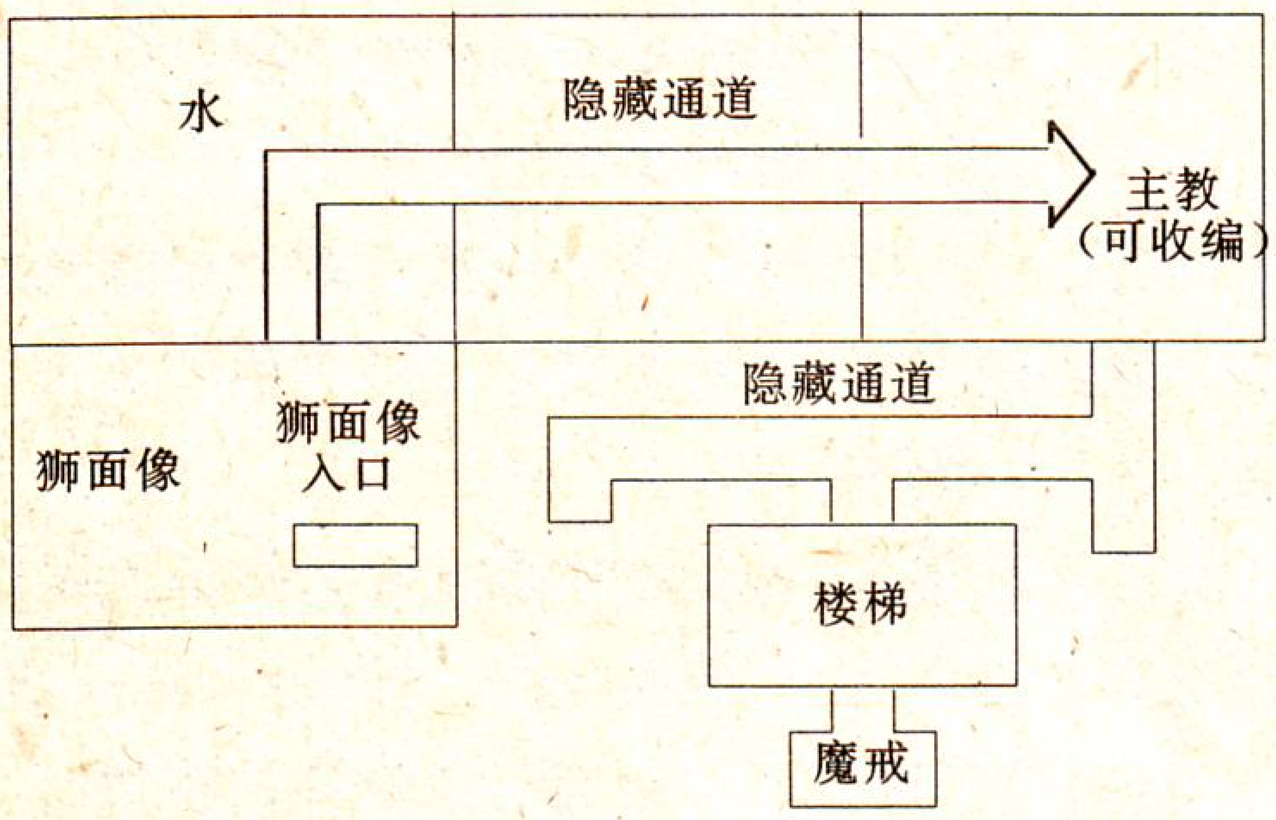
文/许恩东

类型 SLG　　厂商 NINTENDO
机种 FC　　容量 4M

编者：在 95.3 月号（总第 8 期）刊出的《火炎之纹章外传》攻略，因工作失误，漏排了杜鲁克要塞迷宫及最终章的地图，在此向作者及所有读者致歉。在此刊登另一篇含地图及攻略要点的补充攻略供玩家们参考。

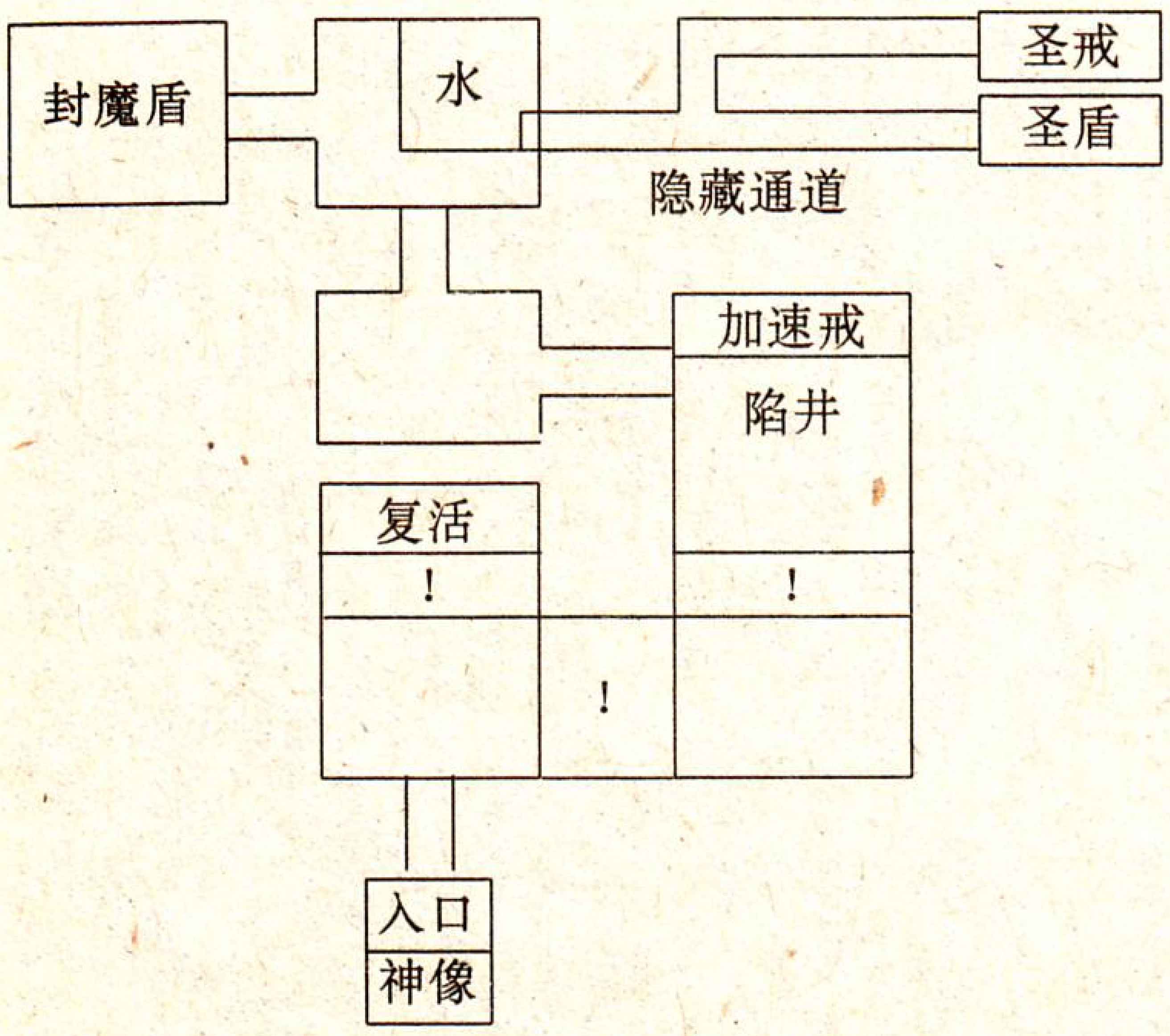
在《不同的道路》中，雅木这边如人人级别很高，则可很轻松地过关，等茜莉佳到达米拉神殿。茜莉佳一方有墓地，在进入前储存，进入墓地后敌人有四种情况：一是蝙蝠，二是骨架兵，三是七个尸体人，四是十个尸体人。遇到前三种情况就关机重来，遇第四种情况则可杀敌挣经验值。其中有三个尸体人特别，杀死后可得 100 点经验值。在这里修炼可使每人都很强。

在米拉神殿中取魔道戒指的暗道如图①：



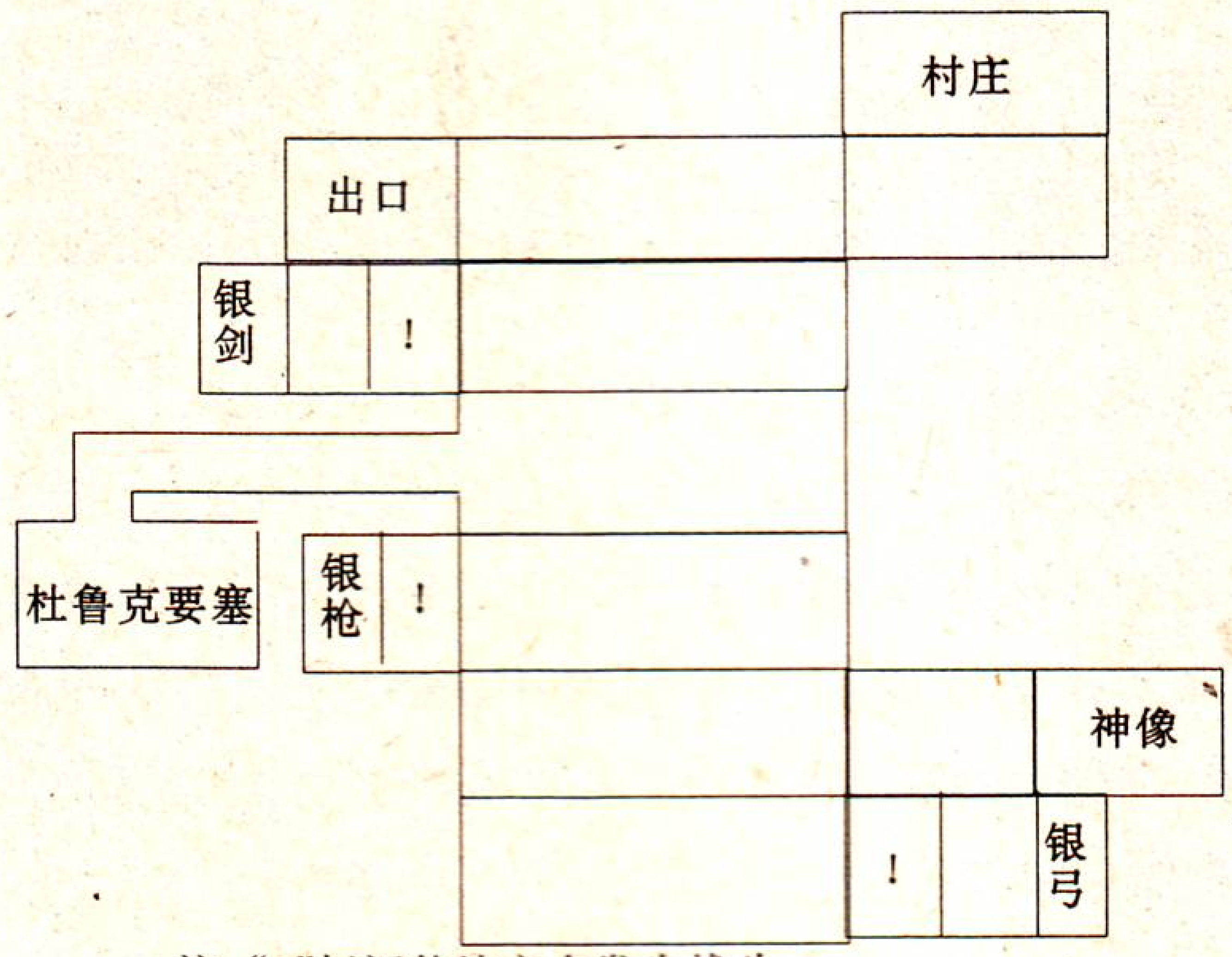
▲ 在神殿中，从左边楼梯进入地下室，到达屏幕最上方的水潭处，有一小口可进入水中，尽管此处与别处的水毫无不同。

《寻找光明》中，雅木一方的武器库道路如图②



▲ 注“!”标记的地方会发生战斗。

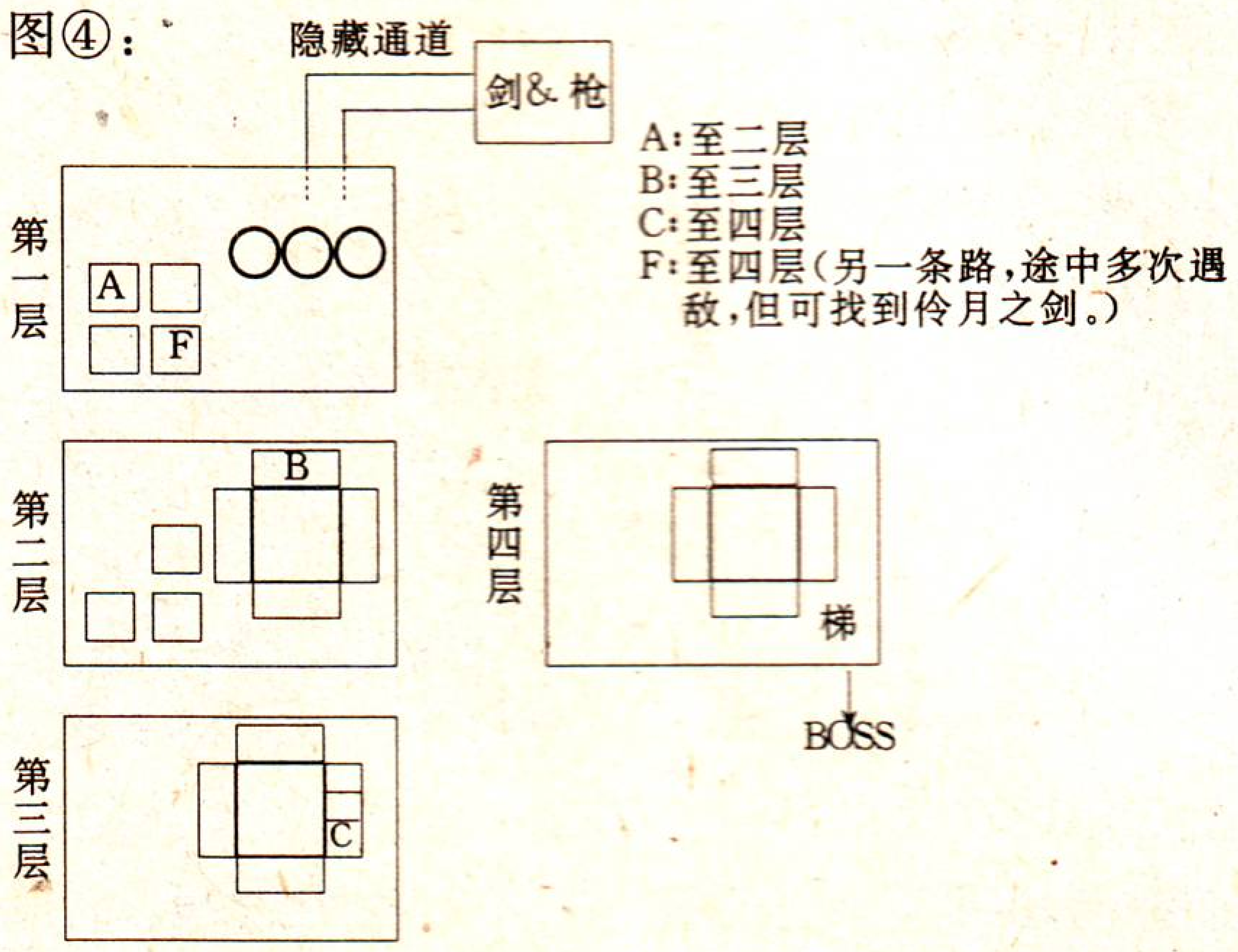
茜莉佳一方杜鲁克要塞迷宫如图③，其余地方是走不完的路，当然也有可能隐藏得更深的地方有超级宝物，如太阳枪之类，不过笔者没有找出，请玩友细心地寻找。



注：“!”标记的地方会发生战斗。

▲ “!”标记的地方会发生战斗。

《圣火结局》在地下黑暗城找出路及宝物的迷宫，如图④：



进入地下黑暗城前，雅木最好升为勇士 20 级。走迷宫时越快越好，时间越长茜莉佳一方人员失血越多。找到总 BOSS 后，雅木一方在左边杀掉敌人的 G 骑士一路人马，茜莉佳一方互相补充体力之后，用魔战士及 F 战士夹攻杀死大牛加格。接着用 F 骑士带着牺牲的决心，冲到杜马邪神之前，杀死旁边会使必杀魔法的妖术师及女魔法师。此时只剩杜马一人。将它团团围住，用雅木不断攻击，不要因为每次攻击后，杜马的 HP 值为“?”号而丧失信心，实际上杜马也就有 250 格 HP。随着不断攻击，雅木越来越勇，终于随着超常发挥的声音，杜马只剩 8 格 HP 了（程序安排），但此后不论怎么打，杜马不失 HP。不要急，一会儿杜马还会施展吸血魔法，将自己的血升为 48 格。此时选雅木攻击，将看到精彩的一瞬。主人公雅木面对又恢复 HP 的绿色怪物杜马，愤然扔掉了手中的盾，手举伶月剑勇敢地冲上去，随着“轰”的一声，杜马失掉 66 格 HP，终于败在了雅木的手下。《火炎之纹章外传》至此是打通了，结束后会显示每个人后来的生活情况。祝各位好运吧！

责编：索冰

浪花快男儿的死斗



火爆加搞笑的演出

斗士历史·沟口危机一发

文/JUMP

类型:ACT　机种:SFC　厂商:DATA　EAST　容量:24M

1. ABOUT THIS GAME

对于 FIGHTERS HISTORY 斗士历史系列,玩友们应当已经很熟悉了,想起来当初其第一作在超任推出移植版时曾引起不少人的注意。而这回的“沟口危机一发”又是哪儿冒出来的呢?其实,它的原型就是街机上的“DYNAMITE”。但可选择的战士被删减,必杀技做了修订和增加,而且剧场模式的故事也是完全独立设计,成了一个颇有新鲜感的节目。当然啦,清晰的人语配音、漂亮的场景和特有的弱点设定都与街机毫无二致。另外,每个场景随 ROUND 不同天色会发生变化也忠实地在 SFC 上重现。

一直是 FH 系列主人公的 RAY(阿利)竟然没有参战,只在故事进程中客串露了一面。这下第一主角自然就是我们那位 27 岁的高校生～沟口诚了,实际上本作的剧场模式就是沟口专用的,你得用他一人从头打到尾。其他人在另外的模式才能选用,当然了,也都有自己的结局画面。

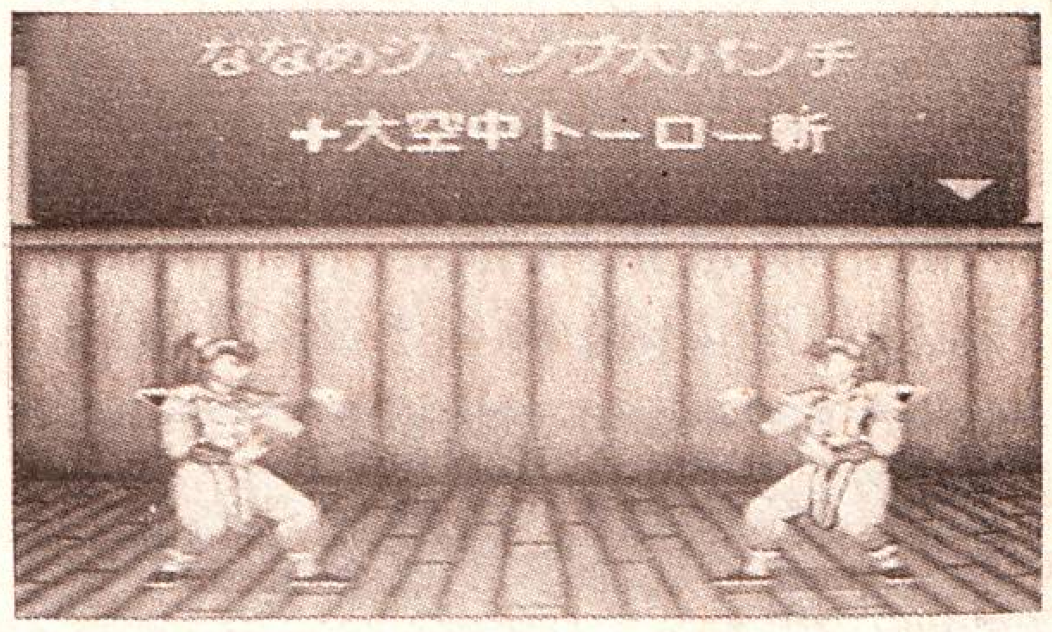
沟口模式中的情节部分非常滑稽搞笑,那些不参战的角色



▲ 共有 8 位角色可选择

们都会在故事中客串登场,比如 Joan“诚挚”地邀请沟口诚搭乘他的专机,但其实飞行时把沟口绑在机首外侧等等,诸如此类的情节无不在突出沟口“脑弱体强”的特征。不过虽然情节滑稽可笑,打斗的难度却着实不低,请接着阅读本文。

斗士历史的连续技是非常著名的,很多角色都拥有 20HIT 以上的连击技巧,这些技巧在实战中相当强劲,尤其针对人物的弱点使用相应绝招时可以带来 PERFECT 的战绩!当你对基本必杀技全部掌握之后就试试“教学模式”吧,里面传授的种种高难度连续技若能全部掌握,就绝对可以成为 FH 的一流强者。最后提醒一下,在 CONFIG 中可


▲ 这就是练习 MODE,会提示你连续技的出法

以把“BRIGHT”打开,那么战斗中画面会忽明忽暗,更为惊险。

2. 出招& 攻略

沟口　诚(MIZOGUCHI)

能力全面的角色。喧哗空手道的空中连踢最多可达 5 发,会给对手造成极大伤害,若踢 4 发后掌握好时间更可连接各种技巧。虎流碎作为对空技很有用,但破绽较大要小心。强化版的通天碎在接近时可以击中很多发。



▲ 将会连打 11 下的通天碎出现了

若对手晕眩时可以使出超虎破给以致命一击，而在平时超虎破因聚气时间太长多数会被打消。他的弱点是头部。

虎破：↓↘→・拳

虎流碎：←↙↓・拳

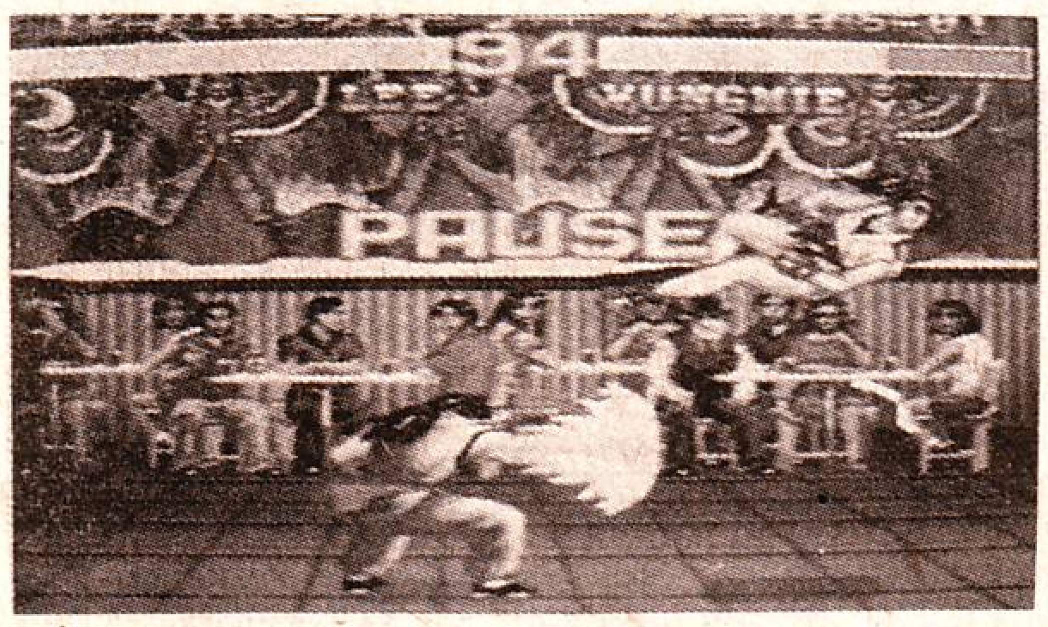
空中连踢：↓↘→・脚（最大×5）

超虎破：↓↘→・四键同时（或R键）

通天碎：←↙↓・四键同时（或R键）

李　典德（LEE）

最容易上手的强劲攻击型人物。使用正统的中国拳法。黄金拍档的绝招步法＋铁山靠是他的招牌连续技。绝招步法通常可以用于远程突击，而穿弓腿作为对空技及近距打击技都相当可靠。弱点是两膝。



▲ 李的绝技猛虎硬爬山

绝招步法：↓↘→・拳

穿弓腿：↓↘→・脚

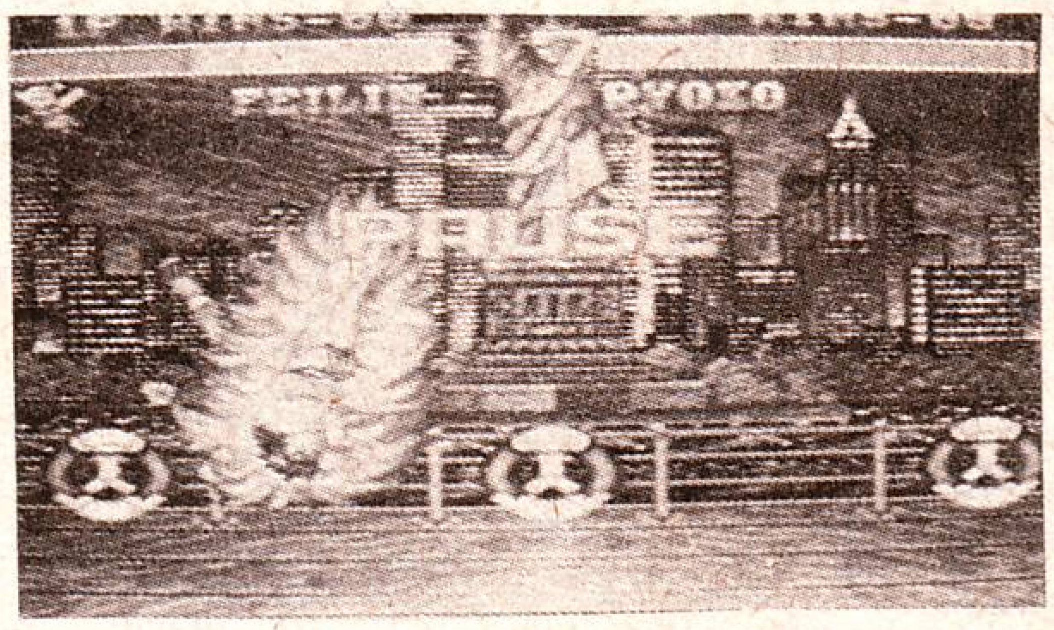
顶心肘：绝招击打中→→・轻拳

铁山靠：绝招击打中→→・重拳

超绝招步法：↓↘→←・拳

猛虎硬爬山：←→↙↘・轻拳＋重拳（或R键）

嘉纳　亮子（RYOKO）



▲恐怖的超山岚

速度最快的角色。拥有各种恐怖的柔道投技。没有飞射攻击，也因此埋身战（接近战）特别强，只要善于接近对手，就几乎拿到了 80%的胜算。若掌握好倒下至站起的提前量来使出山岚或一本背负，可以将对方活活摔死；对有些敌手时空中背负也是取胜的关键。最强的组合技其一是近身重拳后使用超山岚，即使对手防御了重拳，山岚也同样成立。其二是最可怕的肩车＋空中一本背负，会毫不留情地令对手失去抵抗力。弱点是头部。

超山岚：（最近距离）→↘↓↙←・拳

一本背负：（接近）→↘↓↙←・拳

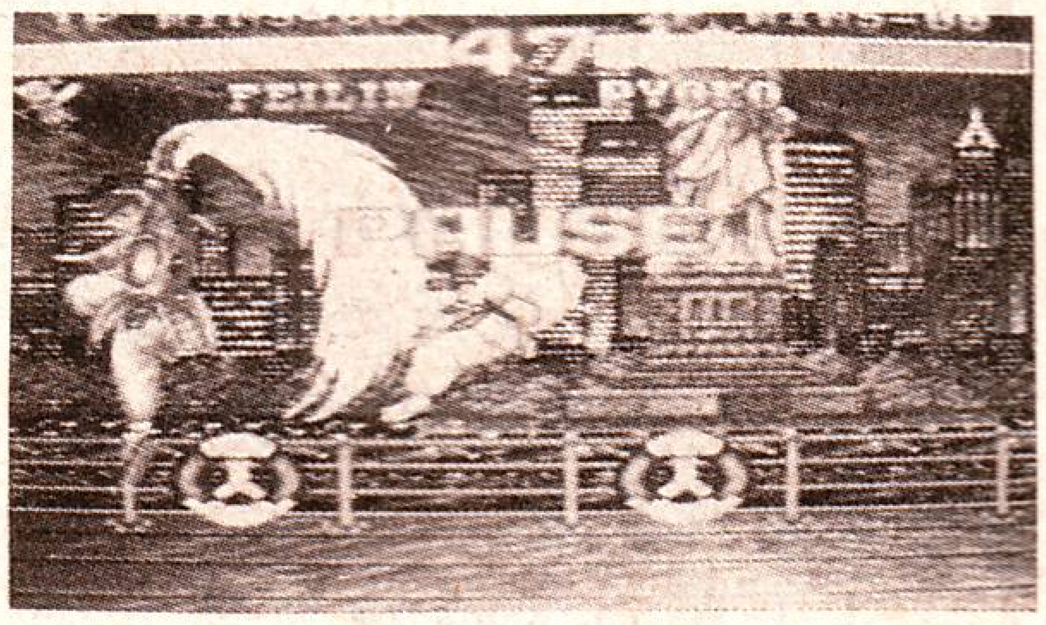
前转受身：←（集气）→・脚

空中一本背负：（空中接近）→↘↓↙←・拳

纵四方重锉：（后摔时）↓↓・拳

肩车：（接近）→↗↑↖←・拳

刘　飞铃（FEI LIN）



▲ 潇洒的白鹤双飞拳

与李同样容易操作倾向于防御型的人物。有名的连续技跳跃轻拳＋空中螳螂斩可以把对手打得晕头转向。即使光用螳螂斩也能够使对手陷入困境。滑空白鹤双飞拳若能熟练掌握，可以给对手极大的威胁。弱点是胸部。

螳螂斩：↓↘→・拳

空中螳螂斩：（跳跃中）←↙↓・拳

白鹤双飞拳：↓（集气）↑・拳

滑空白鹤双飞拳：↙（集气）↘↗・拳

急降流风脚：（跳跃中）↓・重脚

柳　英美（YUNG MEI）



▲ 柳美英的风斩蹴姿式相当漂亮

以攻击为主的速度型角色。格斗技是跆拳道，全角色中必杀技最多的人物。空中重脚＋划空波、及跳跃轻踢＋火焰脚都是很漂亮而厉害的连续技。另外风斩蹴的攻击范围广且威力大，要善加利用。不过她的多数必杀技都有较大破绽，一定要看场合施展。属于不易立刻掌握的人物。弱点在腰部。

斩空波：←↙↓↘→（或→↘↓↙←）・拳

划空波：（跳跃中）↓↘→・拳

风斩蹴：→↙↘・脚

火焰脚：轻拳＋轻脚同时连打

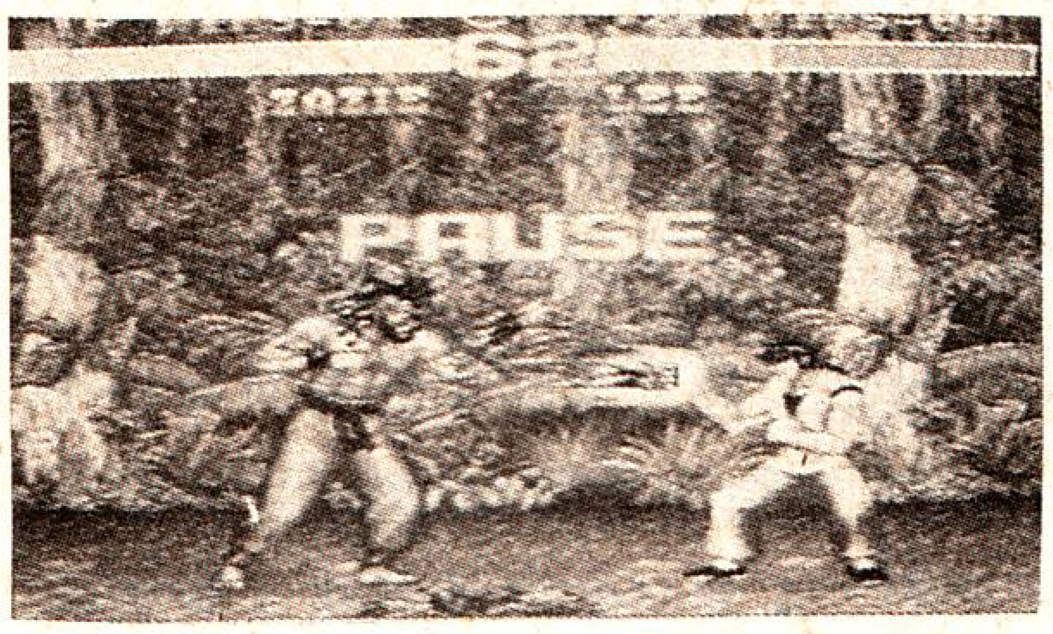
三角跳踢：（退至画面一端）→・任意键・（飞出后）脚

二连脚：↓↙←・脚

空中下踢：（跳跃中）↓・重脚

撒吉（ZAZIE）

威力型的人物。以强劲的拳击为主要攻击方式。虽然如此，在技巧方面也毫不逊于其他角色，前移步和后移步是半无敌技巧能够避开很多攻击，配合他的



▲ 几乎看不见拳路

拳头会极有威胁性。也有与虎流碎一样的对空技火焰上勾拳。虽然很强大，但也和英美一样是需要时间熟练掌握的角色。弱点在头部。

爆击拳：拳连打

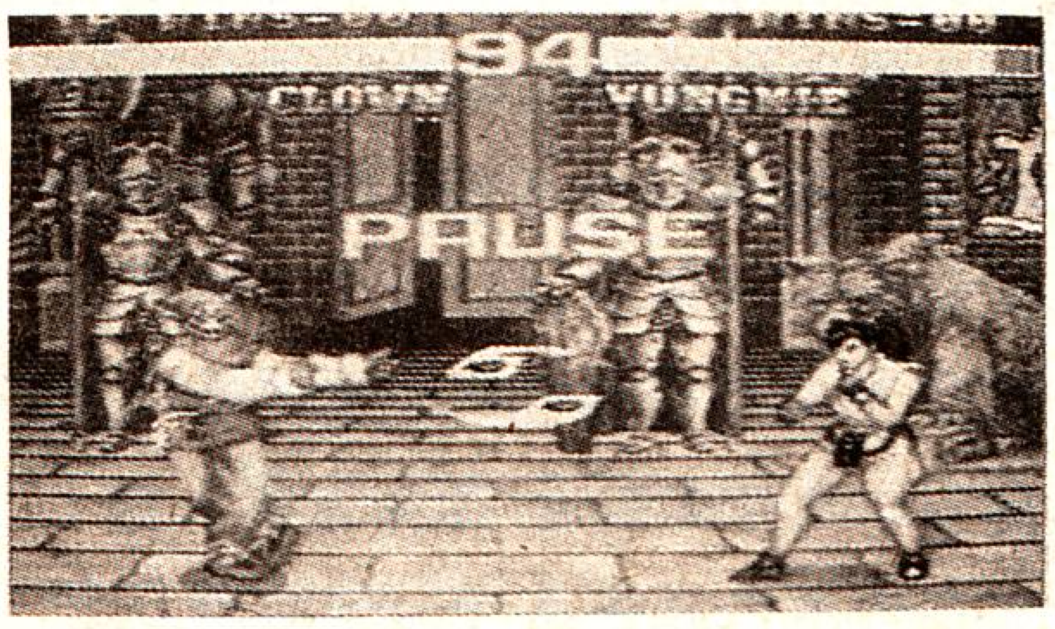
火焰上勾拳：←↙↓·拳

火焰踢：↓↑·脚

前移步：→→·脚

后移步：→←·脚

克拉万(CLOWN)



▲ “BACK·A·CARD!”

与前作基本相同，以灵活的动作玩弄对手的战士。必杀技方面既有两种滚动攻击又有飞行道具“BACK A CARD”(卡牌斩)，而且还有空中下击的奇袭技。他的集气时间很短，因此有弱卡牌斩＋直线滚击的连续技。缺陷是普通技较其他人差一些。使用他时要注意他特别的集气方式。弱点是戴着面具的脸部。

卡牌斩：←(集气)→·拳

直线滚击：↙(集气)→·脚

弧线滚击：↙(集气)↑·脚

空中突袭：↙(集气)↗·拳·(飞出后)拳

卡诺夫(KARNOV)



▲ 这就是燃烧腹打

前作的 BOSS，DATA EAST 从红白机时代就已声名显赫的人物，不用说也知道是个威力型战士。也许是贵为神使的缘故，他的必杀技对于玩者并非十分顺手，亦是需要慢慢熟悉的角色。他有一个很强也很实用的连续攻击：跳跃重踢＋站立重踢＋超级 100 踢。另外，燃烧腹打在空中是无敌的，但对于初学者要注意落地时容易被擒住摔出去。卡诺夫的弱点是颈部。

火球攻击：↓↘→·拳

站立喷火：→→·拳

蹲下喷火：→→·脚

超级 100 踢：←(集气)→·脚

燃烧腹打：(跳跃中)→↘↓↙←↖·拳

切尔诺夫(CHELNOV)

本作的隐藏角色，最终首脑切尔诺夫。他在地面及空中有着多种飞射攻击，乱七八糟对空对地全有。和他交手是非常令人头痛的，但他不太擅长埋身战，别让他的飞行道具逼住，尽量靠近攻击为上。他的弱点在被头盔保护的脸部。

选用他的秘技是在 OPENING 刚进入标题画面时输入：下下上上右左 LR。

镭射攻击：↓↘→·拳

能量光圈：→↘↓↙←·拳

空中攻击：(跳跃中)→→·拳

赤城山导弹：←(集气)→·脚

重力分铜：←↙↓↘→·四键同时(或 R 键)

对空分铜：←↓↙·重脚

踏首击：(跳跃中)↓·重脚



以上就是关于“斗士历史·沟口危机一发”的介绍。对了，最后还要补充一下共通技：退行：←←、摔投：→或←＋重拳…什么？玩对战游戏的人都知道？那就到此为止，好好玩吧！



责辑：KING



(上接第 48 页)丹，斯瓦辛格，成为美国小孩心目中第 3 位英雄的超音鼠也不会存在了吧！佐藤秀树，这个一直在幕后支持着世嘉各种硬件发展的铁人事后曾说过这么一句话“世嘉最大的优点在于业务用和家用两方面的硬件都是自己开发的，站在家用机的角度来看，世嘉拥有最昂贵的实验室，可以经过最高技术的试验之后再投入家用机，而家用机的信息也可以反馈到业务用机上。”

现在，已完成 SEGA SATURN 的开发任务的佐藤可能正构想着 21 世纪的新 GAME 机、海王星？

梦幻之星Ⅳ补充攻略

文/郑华飞

在“梦幻之星Ⅳ”的世界中有“猎人事务所”。在这里可以接受委托帮人，解决事情，事务与冒险流程无关，但可以挣钱及增加经验值。本文就此作一介绍。

在穆塔法星球的アイード(艾多)城上方绕过两家商店便是事务所。进门后会看见一个女招待，你可以向她申请找些事做。(顺便说一句，从事所内右下方有一个小酒吧，鲁迪和莱娜在这里显然很熟，绕过酒吧来到一个舞场，在舞台的左侧可以进入演员室再向里走，大伙会来到事物所招待身后，看似无路，可再向前能进入一间房间，这有1000元及一个能恢复体力的道具。嘿！不要白不要，拿走再说。”

在事务所一共能接到八件委托。(如果是红色“とうろくまち”字样表示无事可做。白色表示你可以去办理此事，向女招待询问，她会问您愿不愿意干，并告诉你办完此事将有多少报酬，选择“是”以后，女招待便会将事情详细向你介绍。如果是黄色表明此事已办成。)

1.“マイルのおろのぼくじょうめじ”这件事只要第一次到事务所，在登记记册上便能找着，报酬是5000元。是一位牧场主的牧场里有一只状似大蚯蚓的怪物，牧场主想请人除掉它。(注：在勇士们救出来美莉娜并找到斯林后，击败它可谓易如反掌)去マイル(玛依鲁)镇，当时便可看见有一只东西在牧场内穿来串去。有事务所的介绍，牧场主自会放大伙入内。

2.“テインカーベルげのいめ”这是一家住在アイード(艾多)城的人家的求助，在城中的大商店一直向右进入一家住户，这是一家三口，从他们口中得知这家人养的一只叫〔ろつきい〕的名犬走失了，愿出2000元寻回。身担保护星球重任，并已“腰缠万贯”的你，竟为了2000元去寻狗，真是有点那个……：狗可在モンセン(蒙撒)城中找到，走上前去一叫狗的名字，咦?怎么跑了！。原来，在艾多城出来的同时可以顺着城墙外侧往左走绕几个弯一座小屋出现了。怎么，里面没人?其实秘密就在地下室，这是一家狗食店，由于温度与湿度的关系所以搬进地下室。大家280元买下一个狗食[ショートケーキ]这时狗便会乖乖的跟你走了，如果在蒙撒城里狗跑了，在テルミ(迪尔米)镇上可找着。

3.“アカデミーじよがくせいのしつモう”校方请求找回一名走失的女学生，并给予5000元奖励。说到学院，那便是游戏的出发点ヒアタ比亚塔。在学院的在上方进入一间学生宿舍，门口站着一个管理员，从他口中知道，这位学生爱好宗教。这使大家想在起杰奥之足的上方的カダリ卡达利城中的大教堂。教堂里除主教外只有一个信徒还站在左边的柱子旁，正是要找的女学生，可是交谈几句话学生突然晕了过去。大家赶忙将其送进了附近的一间宿店。一位好心的老大夫检察后让大伙去迪尔米城买[ヘロリーメイト]便可医治。

4.“きょうふのたにま”又是件失踪案，这回是一位住在蒙撒城母亲请大家帮她找回失踪的孩子。去那儿走一趟吧。在村子的东门的地面上有一条裂缝，经住在旁小屋里的那位母亲诉说，大家怀疑孩子不慎掉进了裂缝中。拦路的警告牌已撤去，大家下去吧！往左走看见了一双鞋，再往前，哟！一只怪兽立于面前。为救出孩子，杀啊！办好此事可得5000元。

5.“じんせいのずてん”还是寻人，难道没其它事可做?(从这事开始都必须在有水陆高速移动车的情况下方可办理)是ウーソ乌斯村村长的姐妹离开以后再没回来。心细的人可能在艾多最大的联合商店右下方宿屋中曾经见过。还是去那儿找找，左右打听终于在城中右上方的收容所里找到了。幸好鲁迪熟人很多，花10000元保释金便可放人，不要为10000元痛心，村长出手很大方在事务所可领到50000元！

6.“ひんしのょらん”トリンコ多利科村的一家人的孩子病了，家里人愿出10000元来医治。原来这家人祖上住在迪尔米镇。这里有关于勇者的传说。孩子听了大人讲关于勇者的故事，听入了迷，一心想见见勇者的样子，居然想出了病。“解铃还须系铃人”在迪尔米镇上以500元买下“传说中的勇者剑”[アリサのけん]。虽然勇者应是女性，便当下只鲁迪一人会使剑，只好由鲁迪在孩子病床前挥剑起舞。

7.“にんじょうのまガフたずヒこ”还是在多林科村，村中右边的房子里找到一位大叔，他会告诉你，由于很多鸟住在不远的山洞里，使居民的生活环境受到破坏。冲进洞去赶走尽头的一只大鸟即可。(注意：这些貌似可爱的东西，攻击力可不弱)。干好后有20000元奖金。

8.“はくぎんのへいし”这可是最后一件也是最大的一件事，去调查ゼマ萨玛城中出没的机械人的来由。奖金吗……发财，发财，八万元！到了“ゼマ”城口，突然三个黑色的机械人冲了过来，击败它们后去城右上方的屋子里与一位白衣老者交谈后乘水地高速移动车向右上方去老人所说的一个基地，这儿可以给法伦找到一样较强的新式武器。为了新式武器和八万元而冲锋！

责任编辑：King

天使之翼 Ⅱ

原作:高桥阳一　　　　文/邱康敏

机种:FC　　　　容量:2 M
厂商:TECMO　　　类型:SPG



高桥阳一的《足球小将》漫画已经全部出齐,再加上94年世界杯的影响,致使本节目一夜间流行起来。但是,由于其选项全是日文,使人无从下手。本文即是要介绍全部日文选项。

本节目与一般足球游戏大不相同,是靠选项来完成一切操作,如传球、射门之类。

在大空翼飞往巴西后,原作就结束了。本游戏的情节就是从这之后展开的。

大空翼已加盟巴西圣保罗队,教练自然是罗伯特·本乡。翼君率队夺得甲级联赛冠军后,故事回到日本。岬君所在的南葛高中将参加全国冠军赛,夺取桂冠。之后大空翼与若林所在的德国汉堡队争夺丰田杯的冠军,然后与全日本队进行一场友谊赛。最后是翼率全日本队参加世界青少年足球锦标赛,打败施耐德所在的德国队之后,要与巴西争夺最后的冠军。成绩如何,就要看你的了。

下面就来介绍日文选项:

★在主菜单时:

じようほう:对方情况介绍,不看也可以。

スコアメモ:记录密码。

チームデータ:队型调查。

キックオフ:开始比赛。

★队型调查时:

フオーメーシヨン:攻击队型变化。有以下几种:

4:3:3



▲ 对于大空翼来说,足球就是他的生命。

4:4:2

3:5:2

ブラジル　タイプ(巴西风格)。

ヂイフエンスタイプ:攻击形式。

ノーマルタイプ:普通。

プレスタイプ:进攻。

カウンタータイプ:防守。

チエンジ:换队员。在前三轮,只能交换场上队员;但是固定的号码在场上有固定的位置,不能变换。比如说翼君如果作后卫就只能是2号了。在全日本队时,可以交换替补队员。

レベル:队员水平段。在这一档里,可以观看队员的各种数值以及超级技。如图:

姓名	
水平	XX
体力	XX

平时	
过人力	XX
传球力	XX
射门力	XX
铲球力	XX
防射力	XX
断球力	XX

高球	
得球力	XX
射门力	XX
漏球力	XX
破坏力	XX
冲击力	XX

低球	
得球力	XX
射门力	XX
漏球力	XX
破坏力	XX
冲击力	XX

おわり:退出。

在比赛的主画面上,按A、B键可以改变控制队员,用B键菜单,用A决定。下面介绍指令的日文选项。

★一般队员:

ドリブル:过人。

パス:传球。

シュート:射门。

タツクル:铲球。

ブロツク:防射门。



▲ 要对队员的各项技术指数了如指掌。

パスカット：断球。
トラップ：空中得球。
スルー：漏球。
クリアー：大脚破坏。
せりあい：胸部断球。
ワフ・ツー：二过一配合。
うごかない：什么也不做。
フオロー：冲撞。
★守门员：
とびだす：出击。
みがまえる：回防。
キセッチ：掌接球。
ペンチ：拳击球。
そなうる：选防过人还是防射门。

过人、传球、铲球、断球等几个选项是相互制约的，正确掌握其关系，就较有利。

	铲球	防射门	断球
过人	OK	NO	NO
传球・二过一	NO	NO	OK
射门	NO	OK	SO.SO

选择之后，如果此队员还有超级技的话，还可以再选。当然体力相应地费掉不少。值得一提的是不带球的队员可慢慢地恢复体力。

死球时，可以选しおいさいかい继续比赛或チームデータを　かえる进行换人等工作。

罚任意球或角球或防守时，选はい进行人员配置，いいえ是放弃。防守任意球时还可以排人墙；防、射点球时有左、中、右三个方向可选，搞错活该。如果比赛到最后仍是平局，就进行点球大战，看看你有没有巴西的运气。

一场比赛结束后，队员的经理就会对一些队员进行表扬，这时此队员的水平会上升。不过并不是这一场中射门多的队员就会受表扬，而是随机的。

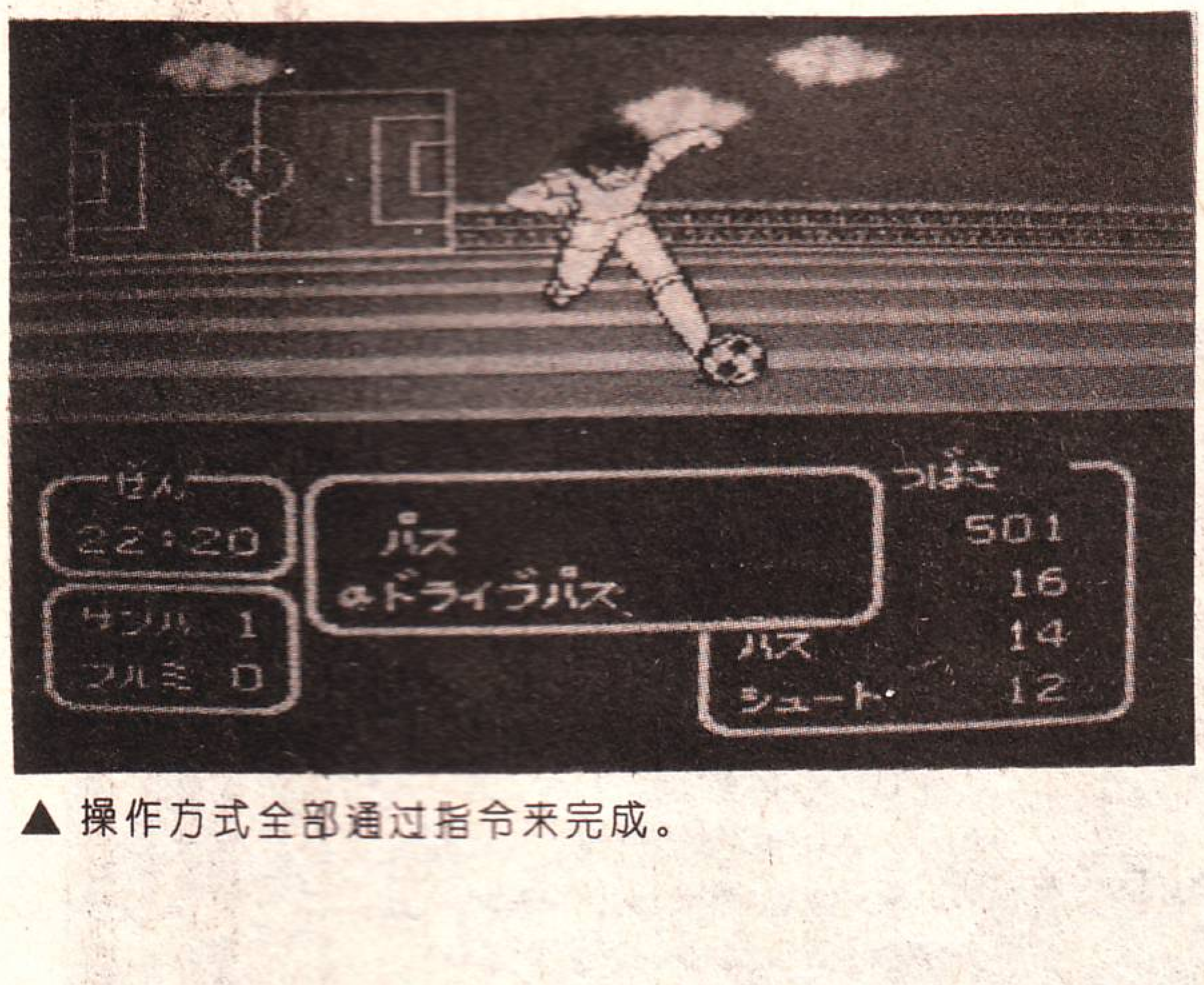
每一个重要队员都绘制得十分象原著人物，而且有一个特写画面，相信看过原作的朋友们都会一眼看出来的。没看过的赶快去买吧，千万不要错过了。

下面公布全日本队队员名单：

つばさ：大空翼。
みさき：岬太郎。
ひっさつわざ：日向小次郎。
かずお、まさお：立花政夫、和夫。
きつやま：松山光。
につた：新田瞬。
いしざき：石崎了。
じとう：次藤洋。
そうだ：早田诚。
わかしまづ：若岛津健。
わかばやし：若林源三。
みすぎ：三杉淳。
さの：佐野满太。
さわだ：泽田勇。
たかすぎ：井泽守。
いざわ：来生哲兵。
たき：泷。
きすぎ：高杉真吾。
そりまち：反町一树。
もりさき：森崎有三。

主力上场队员几乎每人都有超级技，而且大部分都在原作中见到过，例如翼君的旋转射、日向的虎射等等……让人玩起来有一种亲切的感觉。外国的人物也有出场，如施耐德、海尔南迪斯、胡安・迪亚斯等人。但更厉害的是巴西队，它拥有众多出色队员，与你势均力敌。通关后，看完结局画面，你会无比的激动与兴奋，庆贺通过难关——那种心情，只有玩过才能体会得到。

责编：热斗



▲ 操作方式全部通过指令来完成。

《荆轲新传》——迷宫大公开

文/朱文杰

机种 FC　类型 RPG　厂商 CONY　容量不明

《荆轲新传》是一部全中文游戏，这部游戏对于那些爱玩 RPG 的玩友来说是一部很好的入门游戏。这部游戏情节曲折生动，对话风趣，时常会说出些令人捧腹大笑的话来。里面武器、盾、盔甲、鞋子种类很多，很吸引人。可是这部游戏很多的关键性宝物都藏在一个个迷宫内。而且迷宫曲折复杂，有时一个迷宫内还分好几层，有些则空无一物。下面就把几个迷宫图公开，使那些至今还被迷宫迷得南北不分的玩友们从这些迷宫内解救出来，早日打通此游戏：

游戏共 7 个迷宫，其中两个无用。其余五个迷宫为：

1. 神仙鞋洞，共一层，可找到神仙鞋
2. 羽毛鞋洞，共一层，可找到羽毛鞋
3. 夜明珠洞，共三层，可找到一颗夜明珠
4. 匕首洞，共三层，可找到鱼肠剑
5. 都坑之洞，共四层，可找到都坑之图

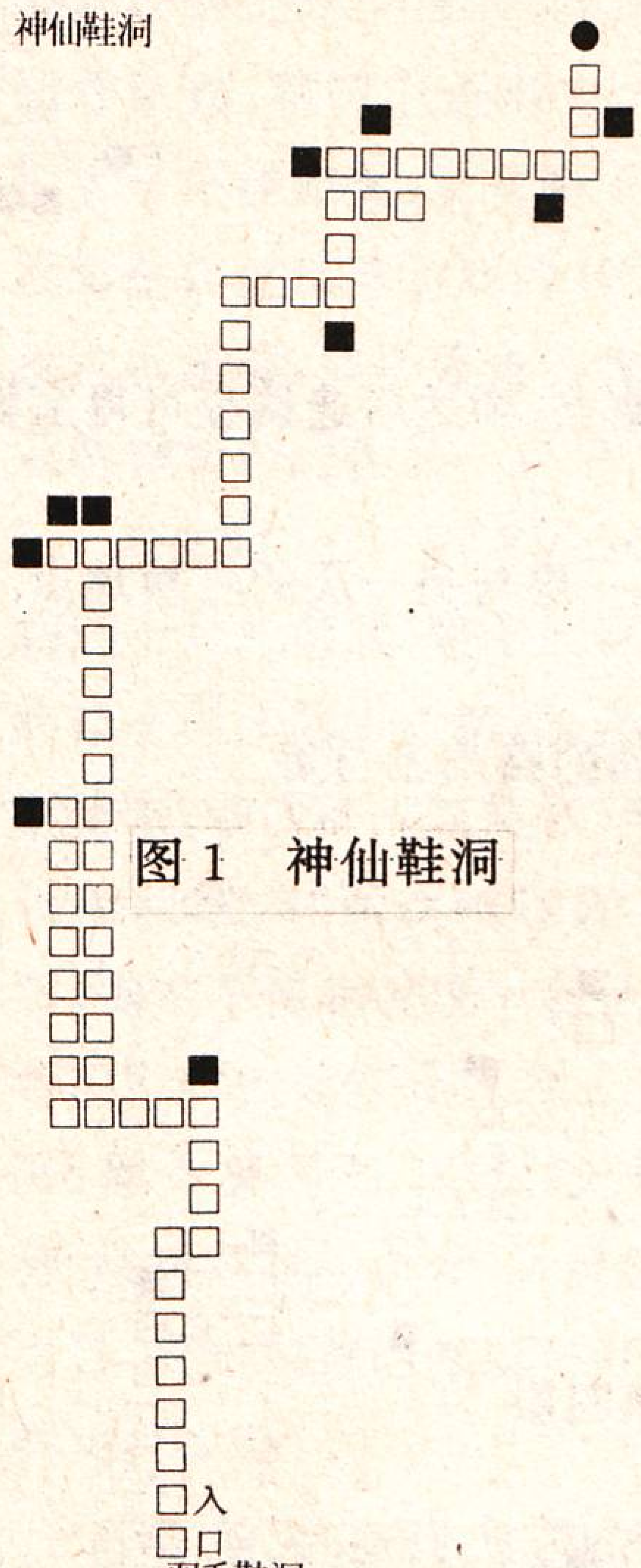


图 1　神仙鞋洞

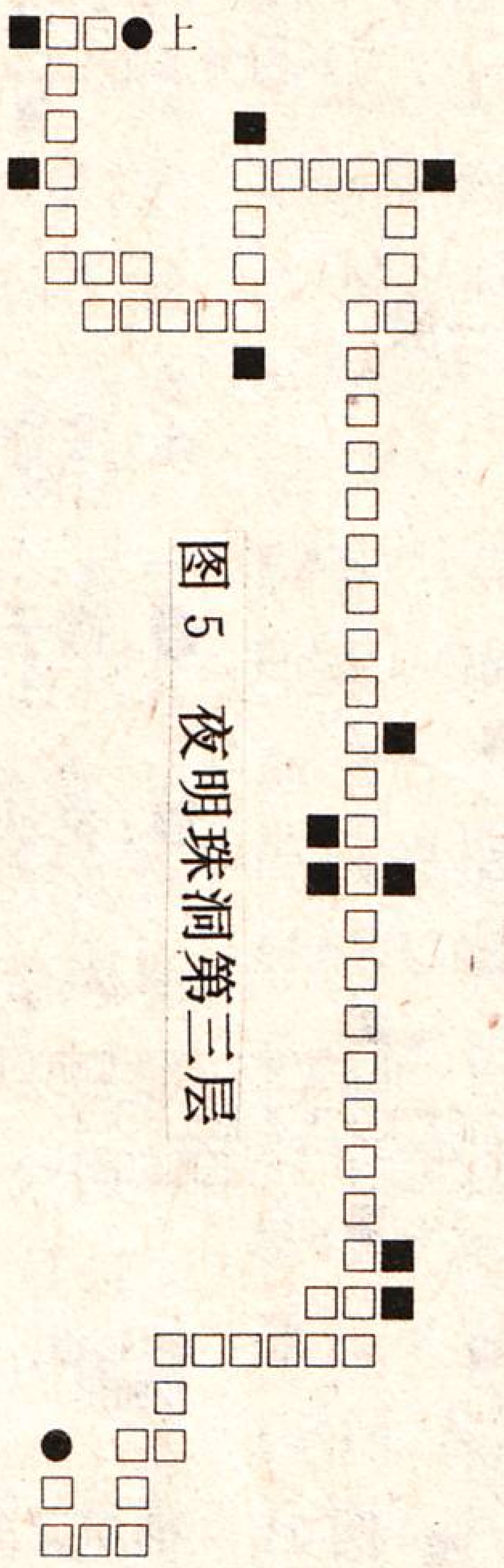


图 5　夜明珠洞第三层

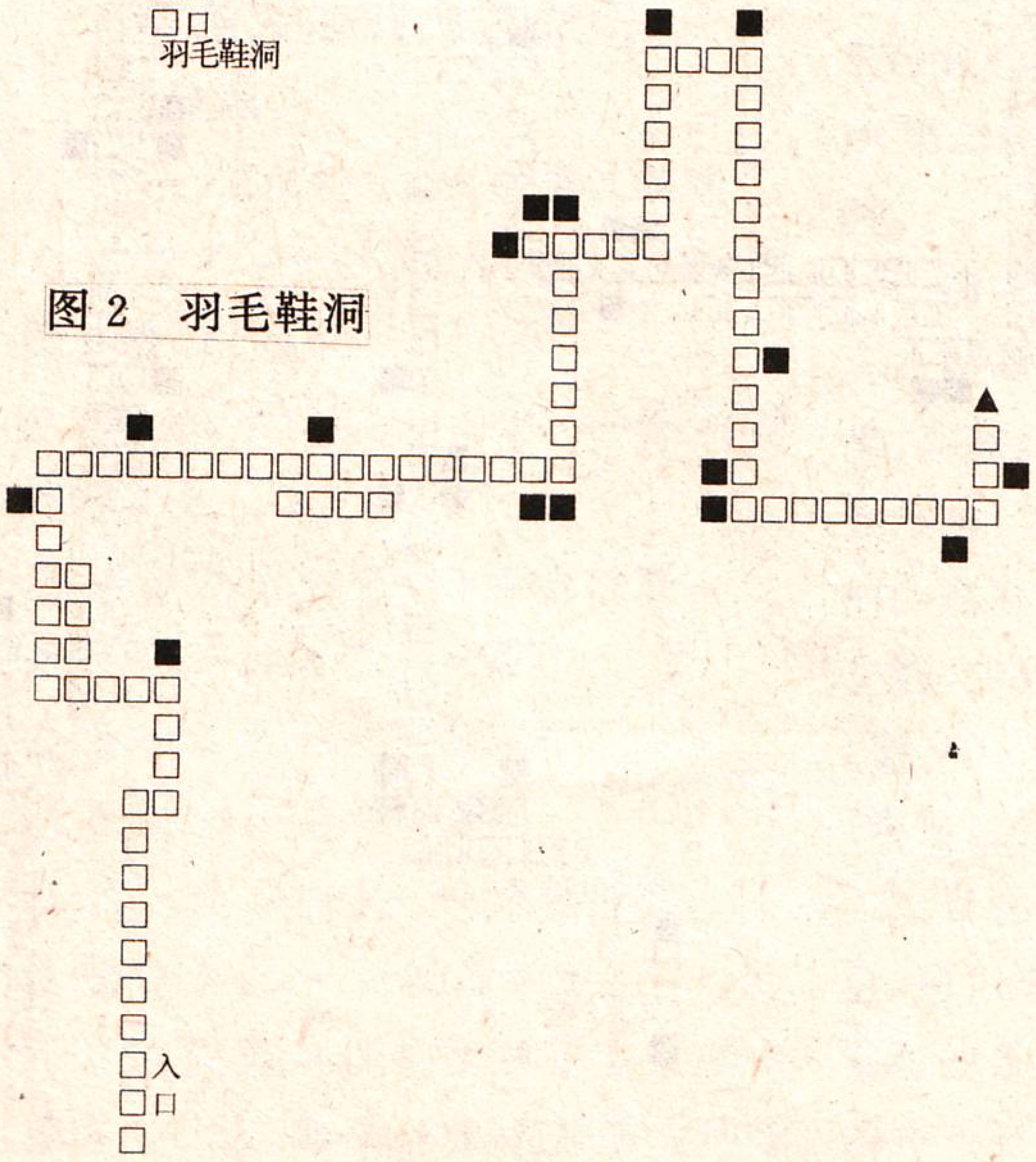


图 2　羽毛鞋洞

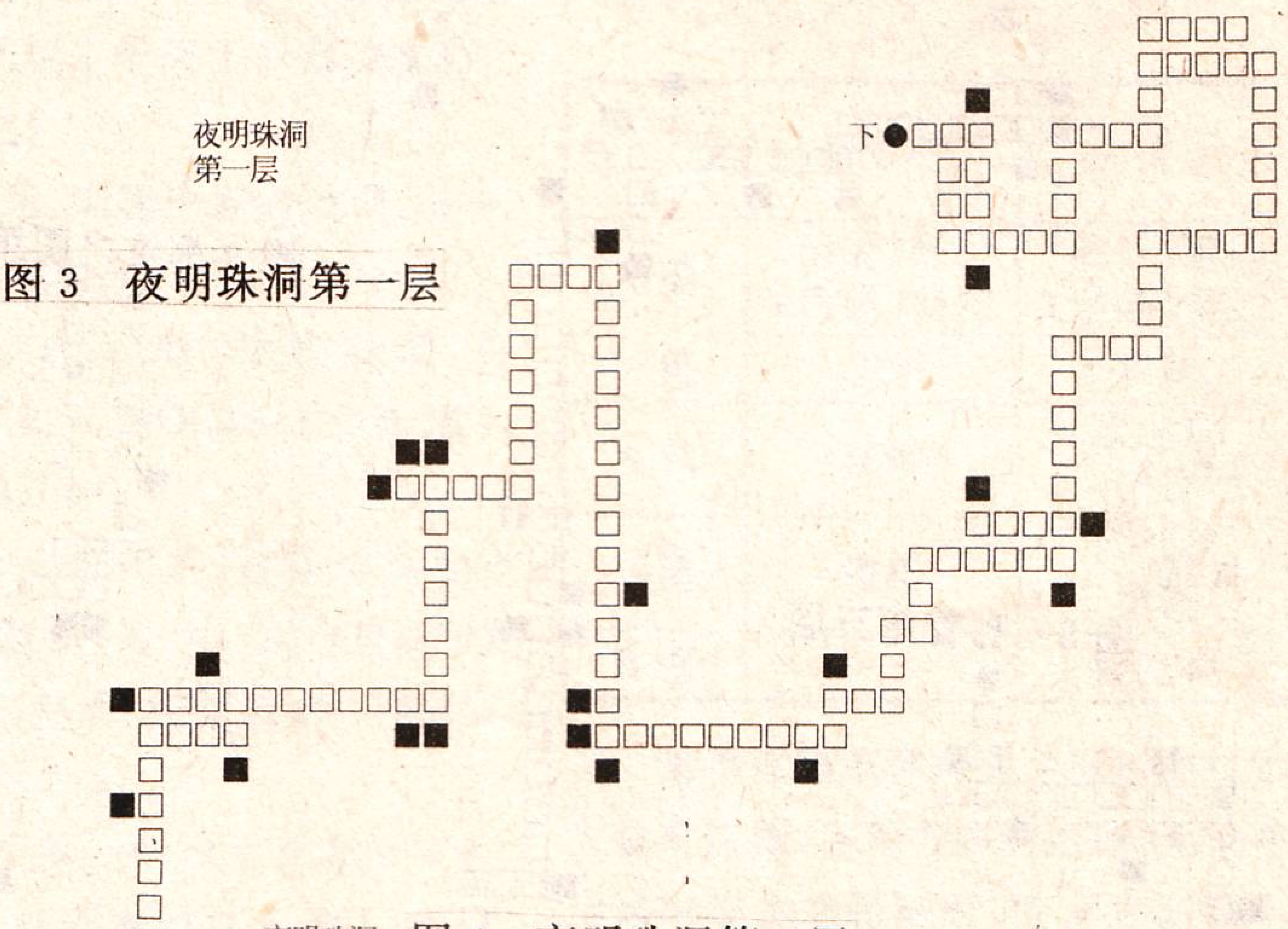


图 3　夜明珠洞第一层

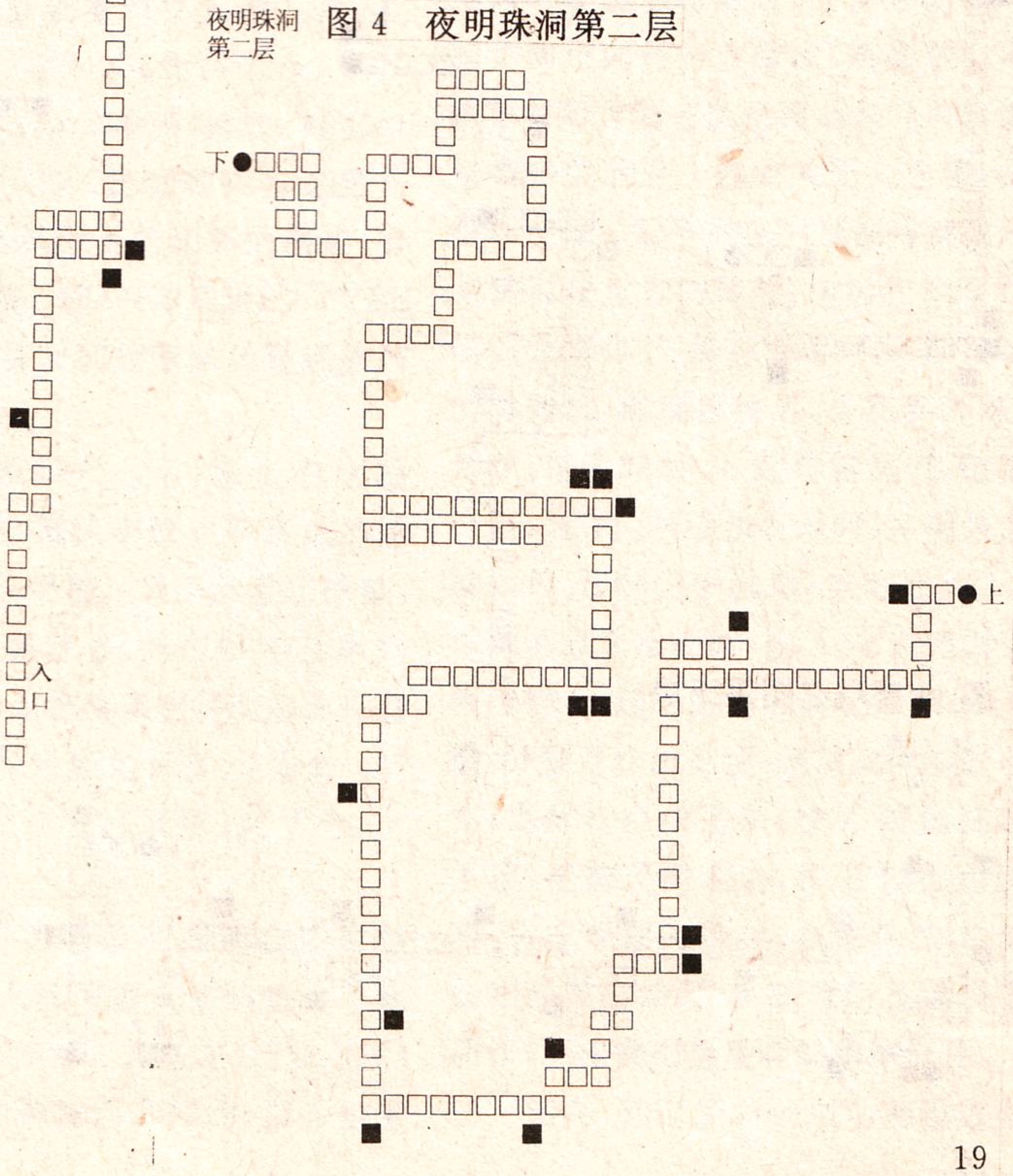


图 4　夜明珠洞第二层

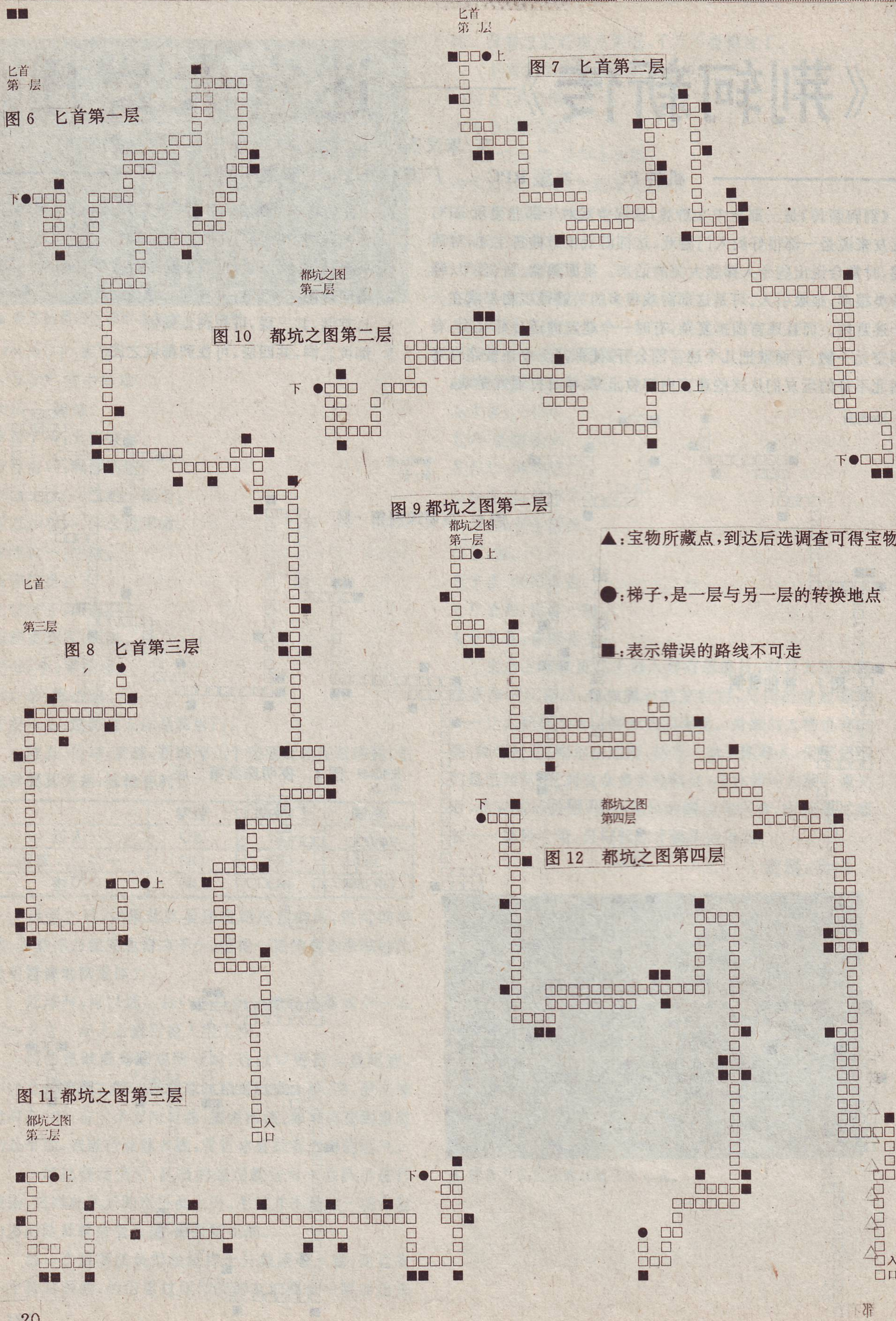


图 6　匕首第一层

图 7　匕首第二层

图 8　匕首第三层

图 9 都坑之图第一层

图 10　都坑之图第二层

图 11 都坑之图第三层

图 12　都坑之图第四层

▲:宝物所藏点,到达后选调查可得宝物

●:梯子,是一层与另一层的转换地点

■:表示错误的路线不可走



实况世界足球

—PERFECT ELEVEN

文/APACHE

机种 SFC　　类型 SPG

厂商 KONAMI　　容量 16M

做为一名球迷，总幻想着有一天能玩到这样的足球游戏——能够通过熟练的操作让队员脚下带着球，行云流水一般地传切配合，晃过一个个的防守队员，将球射进对方大门……以前多半不能如愿，现在终于可以了！从没有制作过足球游戏的 KONAMI，通过这款游戏，似乎要告诉我们，它所涉及的领域内的作品一定个个是精品。

《PERFECT ELEVEN》是一款现场感十足的游戏，整个比赛中，自始至终都有同步的人语解说，是日本语，非常清晰。场内的气氛热烈，观众时而擂鼓唱队歌，时而欢呼雀跃，时而喝倒彩，确实不愧实况这个名字。若给它的各项游戏指标打分的话，以 10 分为满分，操作感可打 9 分，球速感可打 7 分，战略性可打 7 分，队员数据的设定可打 7 分，游戏的难度可打 8 分，上手性可打 9 分。

菜单及游戏方法介绍

主菜单：

△ オープン ゲーム—→进入游戏

△ インターナショナル カップ—→国际杯赛

△ ワールド ショリーズ—→世界循环赛

△ アジア リーグ—→亚洲联赛

△ トレーニング—→练习

△ シナリオ—→剧情模式

△ P.K. —→点球比赛

△ テータ ロード—→读取进度

△ オプション—→功能设定

好了，现在我们了解了主菜单中都有些什么。那么，我们先来看看功能设定这一项，各位应养成这样的习惯，玩任何戏前看看这一项，对自己没信心的调一下难度，不知道键位作用的看一下各键功能，不顺手的话还可调节好。这比玩了半天还不知游戏所云要强得多吧！

△ 試合时间：半场比赛的时间，分 3、5、7 分钟三种时间。

△ グームレベル：游戏难度，分 EASY（容易）、NORMAL（普通）、HARD(难)三种。

△ キーペー：守门员，这项可选择守门员的控制法，分 AUTO（自动）及 MANUAL（手动）控制两种。手动不易控制。

△ キーコンフィグ。ソウサセッメイ：键位设定，分别有ロブ　ボール（高球）、パス　ボール(短传)、シュート(射门)及ダッシュ(冲刺)四项。还有カーソルチェンジ(光标转换)，这是指所控制的队员脚下的光标的转换，有 TYPE A(第一种)离球最近的、TYPE B(第二种)离目前控制队员最近的两种。

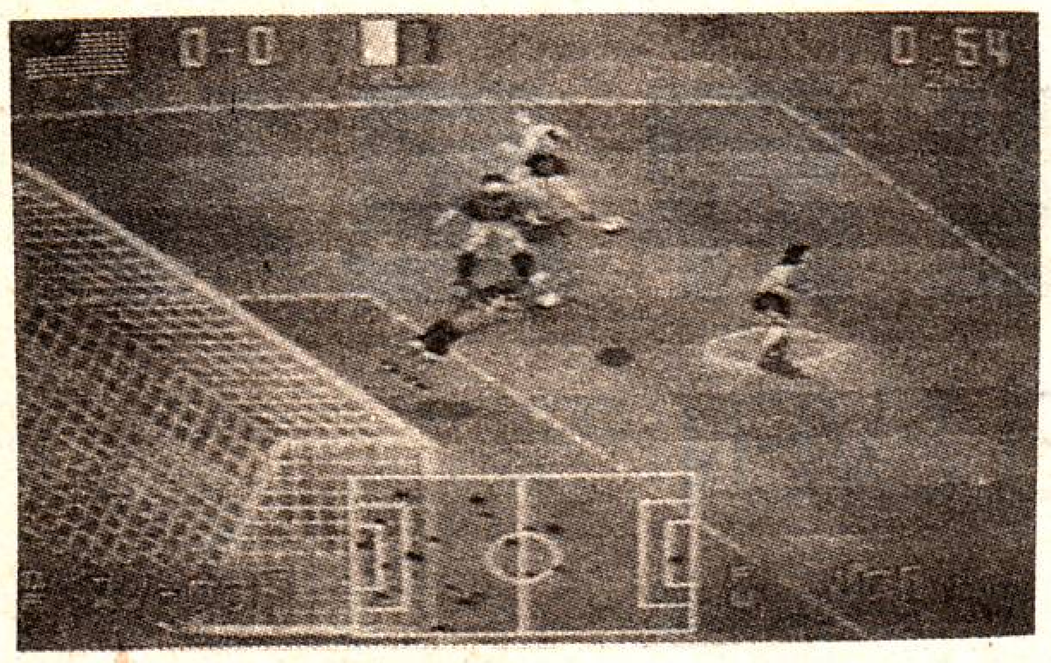
選手名エディット：队员名字输入。游戏中，每队中的尖子队员的造型，均取材于目前世界上的著名球星，如巴乔、古利特等，但名字却是虚构的。这里可以把队员名字改成你所喜欢的，并且可用英文字母。分为セーブ（储存）、トリケス(取消)及リセット(恢复)三项。

当你将功能各项调到合适位置后，可以进入练习模式来熟悉一下比赛时的各项技术。首先在 LV1～LV4 四种难度中选择适合你的，然后按ドリブル(运球)、パス(传球)、シュート(射门)、ディフェンス(防守)和コーナーキック(角球)五种训练方式来练习球技。

键位＼状态	带球时	无球时
X 键	(前场)射门 (后场)长传	(前场)射门 (后场)争顶
Y 键	冲刺	冲刺
A 键	长传	顶高球 铲球
B 键	短传	顶低球 抢断
R 键	——	换光标

需要你熟练掌握并会应用的技术大致有这些：各种方向的运球，无论在运球时或加速带球时，配合方向键不同方向可向任一方带球，熟练掌握可使你在对方防守队员面前如马拉多纳对英格兰后卫一样如入无人之境；在带球过程中配合方向键及长传键或短传键可任意方向传球，向后传则会作出倒磕的动作；每当传球时，一般按键的时间长，球就传得远，当罚界外球、角球、任意球时，A 键传得远，B 键传得近，当守门员手执发球时，A 键为大脚远传，B 键为手抛球；当球在脚下，而队员原地不动时，按 A 或 B 键则会将球挑起，这时配合方向键及 A、B、X 键，分别可作出高顶、低顶及倒勾的动作；当球从空中飞来，按 A 键则跳起争顶，把球顶向高处，按 B 键则鱼跃冲顶，把球顶向低处，在前场按 X 键会相应做出抽射、头球攻门及倒勾等动作，不按键则会用胸部将球停住。

现在，你已经将各项功能设置好



▲ 游戏中的射门技术要掌握好颇为不易

了，各种球技也熟练掌握了，那么就让我们参加比赛吧！参赛的方式很多，可直接与电脑踢练习赛，也可以参加由世界上 24 支球队参加的国际杯赛，也可以参加由同样 24 支球队参加的世界循环赛，对亚洲足球感兴趣的朋友也可参加由 6 支亚洲球队参加的亚洲联赛，还可以参加由电脑设定好的 9 个难度不同的剧情的比赛。

当你选择好参赛方式及对局方式后，就要选择一支你所喜爱的球队，共有 24 支球队供你选择：

ドイツ——德国
イラク——伊拉克
イラン——伊朗
北朝鲜——朝鲜人民民主共和国
韩国——韩国
サウジアラビア——沙特阿拉伯
日本——日本
カメルーン——喀麦隆
ナイジェリア——尼日利亚
アメリカ——美国
メキシコ——墨西哥
コロンビア——哥伦比亚
ブラジル——巴西
アルゼンチン——阿根廷
ブルカリア——保加利亚
ルーマニア——罗马尼亚
アイルランド——爱尔兰
スウェーデン——瑞典
フランス——法国
イギリス——英国
スペイン——西班牙
オランダ——荷兰
イタリア——意大利

在你选好球队之后，画面就会列出这样一个菜单：

△ 試合開始——比赛开始
△ 選手交代——队员状况
△ 作戰変更——战术调整
△ スタジアム——球场设定
△ ルール——规则设定
△ ランキング——顺序
△ ユニフォーム——队服设定
△ サウンド——音乐设定

观察队员状况时，每位队员会有四项指标：TECHNIC（技术）将会影响



▲ 队员的临场状态对比赛至关重要

队员的带球灵活性、断球成功率及传球准确性，是区别是否是球星的标准。SHOOT（射门）将会影响射门的力量及准确性。SPEED（速度）将影响队员跑动的速度，这项数据值越大越好。STANINA（耐力）将影响队员的耐久力，耐力差的队员在比赛进行一段时间后（甚至上半场未结束时）就会因疲劳过度，只会在原地喘气，而不主动跑动、抢球。每队共有 11 名场上队员（MEMBER）及 4 名后补队员（RESERVE），还可看到每名队员当时的状态，队员名字前的小圆脸的表情为笑时状态良好，跑动积极；无表情时为一般，为哭丧脸时状态不好，技术动作走形，时常失误。

当你行使教练的权利，做战术调整时，可以调整 DF（后场）、MF（中场）及 FW（前场）队员的活动范围。在此画面若按 A 键，则会看到五个选项：作战なし（不规定战术）；全員攻擊（進攻型）；全員守備（防守型）；カウソターアタック（防守反击）；オフサイドトラップ（造越位）。适时地制定自己的战术吧。

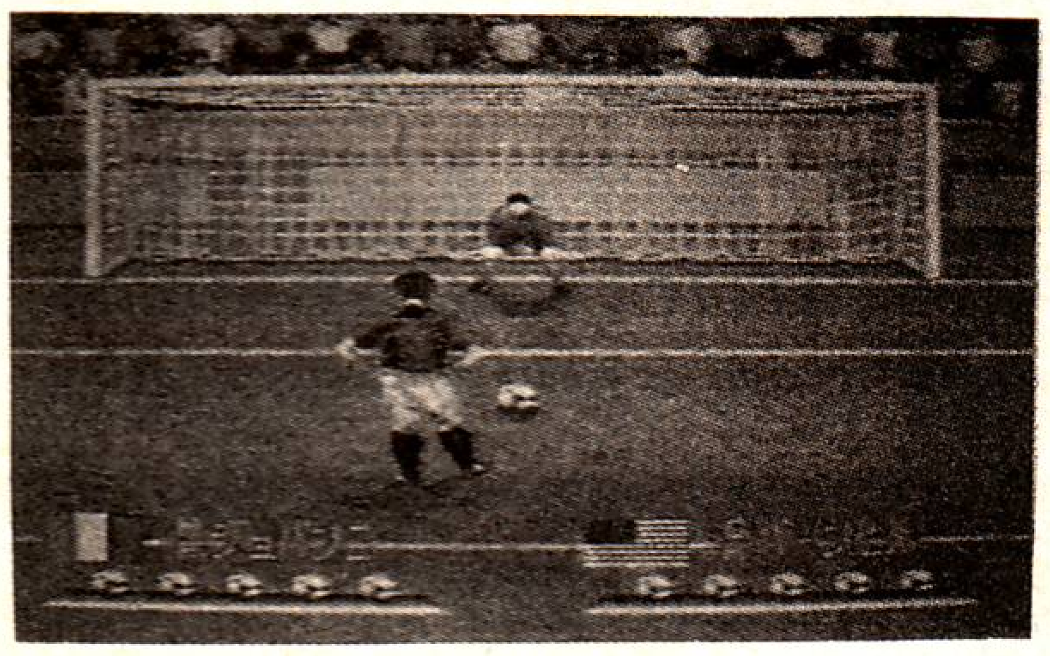
对于球场的选择，共有三种草坪：横纹的、十字纹的及纵纹的。天气亦有三种：SNOW（雪）、FINE（晴）、RAIN（雨），不过这些变化对游戏的影响不大，选择自己喜欢的吧。

对于规则的设定，其实等于是在调整难度。当ファウル（犯规）、イエローカード（黄牌）、オフサイド（越位）都处在 ON（打开）的状态时，也就是真实规则，在比赛时随便从背后铲人，肯定会受到严厉的惩罚，裁判一点儿也不客气。当你把这些都设成 OFF（关闭）状态时，比赛尽可随你意做动作，不必担心黄、红牌。

在音乐设定中分为三项：

サウンド（音乐）包括ステレオ（立体声）及モノラル（标准）二种效果；实况是现场解说的开关；チアホーン是喝采声的开关。

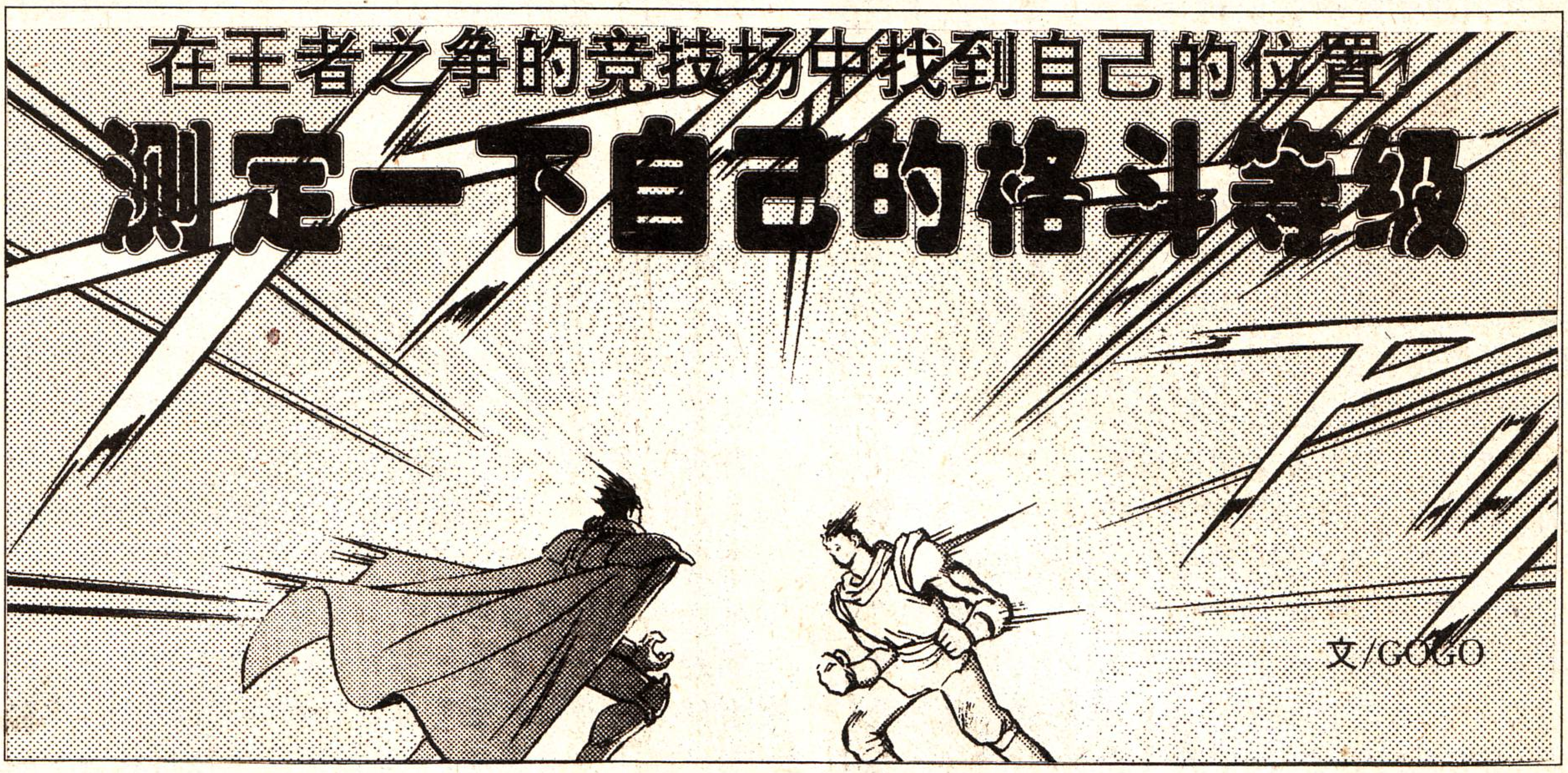
当你玩的时候可以明显的感觉到



▲ 这名队员是以著名球星巴乔为蓝本而设计的，是不是很帅！

各队的风格及战术的不同，球星与一般队员、球星与球星的不同；当一方进球后，另一方队员在对方欢呼雀跃的同时垂头丧气，还会上前狠狠地踢一脚球；当比分落后一方队员进球而比赛时间又不多时，会象真正比赛中那样，将球从球门中抱起跑向中线。当你见到以上这些设计上的细致之处时，相信你会同意我的观点——这是目前为止 16 位机中最强的足球游戏。

GOAL!



格斗游戏，从“SFⅡ”问世以来被越来越多的人所喜爱，至今已成为一个重要的GAME类型。主要原因可归结为两点：1. 两个人一对一格斗，自然角色在画面上所占的比例较之群殴作战的清版型ACT要大得多，相对而言造型动作也更为多样和细致，有着接近真实（这样说也有点夸张）打斗的复杂感；2. 由PLAYER对众多COM敌人的清版ACT节目，作战时通常过于单调，每次玩时都在相同的地方出现同样的对手，千篇一律的模式化攻击必然使人厌烦。只要多打几遍，玩者的操作和战术必然也会陷于模式化，这时的熟练度和对程序的记忆成了主体而技巧则并不很重要。但对战型游戏因为人物较少，能够更注重电脑的攻防战术，会出现多种不同路数及攻击方式，且双方的能力设定大致是相当的，不像清版型节目里杂兵太弱而BOSS又太强，这时战术的多样式自然就更重要，尤其是两人对战时这一点更为明显。

在与人对局时，不同的对手会有各异的打斗习惯，而对付COM时电脑的高级程序也会使出一些或许你能接住但操作难度极高、又或许要你正确判断才能脱险的绝技。因此无论对人或对COM，永远都能体会到新的刺激，这应该就是对战格斗节目的最大特点吧。



上面讲了那么多题外话，主要是为了说明对战游戏为何会如此热门，以及“战术”和“技巧”在此类游戏中的重要性。而且，本文要为GAME格斗家们划分等级，也正是以此为基础来立论的。下面就对各个级别的玩家，由低到高进行分析。我想，有的朋友可以从中看到一部分自己成长的历程。里面举例的地方基本全是用SFⅡ的人物和招式，因为它是最具代表性，也最为玩家所熟悉的作品。

入门阶段

作为初识格斗世界的玩者，无疑已对这种游戏发生了浓厚兴趣，目前的状况是对于什么必杀技啦、相克性啦等等一窍不通，也很难要求按格斗常识来出招。会十分重视强拳或强踢，因为杀伤力明显较高，但经常被对手防御后的反击打倒。这段时间内的人多数会选用攻击力强、容易使出必杀技的角色如本田，或速度快、好操作的角色如春丽（笔者当时即是）。当然，这是提高普通操作熟练度的时期，而且即使面对高级选手，因为出招有悖常理，加上初生之犊不畏虎的心态，也许会让对方很头痛甚至能够侥幸取胜。其

后在对战中逐渐认识到升龙拳等高级必杀技的威力而去努力地学习。

中级阶段

开始对于“僵硬时间”、“对空技”、“连续技”等概念有一个比较明确的认识，但还未能在实战中活用或者说还无法准确抓住使用时间。这个阶段的玩者更注重对于操作系人物及其必杀技如隆、肯等角色的练习，不过往往会因在关键时刻没使出来，或者过分拘泥于必杀技，胡乱地盲目连续使用出现太多破绽而落败，在进一步强化之前，实战中可能会连一个只知蛮打的初学者都不如，但这是必经阶段，关键在于坚持修练下去，也就在这期间会发现“下蹲重拳(隆、肯、古烈)在某些场合作为对空技比升龙拳优越且方便”、“轻拳连打可以击破百裂手、头锤”等许多普通技的特性。而后向“熟练掌握所有人物必杀技”的目标前进。开始趋向出招的实用性但欠缺美感。

走人魔道

这是由中级向高级格斗家迈进时很容易走上的一条路。诸如“接近时用轻拳连打封死对手，再加以摔投”此等会令人愤怒的无赖技，确实是相当有效，并且可能开发出类似的许多技巧。但一般情况下这种战法不会持续很长时间，因为多数对手会表示强烈抗议或蔑视，或者水平相近的对手也会以这招来对付你，如遇上真正更强的人，他吃过一两次亏就绝不会再给你这种机会。因此这条路终究是旁门左道，应尽早回头才对，但也并非白走一趟，至少经验值一定又增加不少。然后大致就可以进入……

达人阶段

到达这种水平的人，凭借他大量的实战经验基本对一切情况都能应付自如，熟知各种必杀技，普通技的性能及各个角色的攻防力、移动速度、耐久力……已不会无意义地出招或起跳，懂得使用假动作来迷惑对手，并开始追求格斗的美感，使用各种动作漂亮且杀伤力强的连续技。但即使如此，也并未达到最高境界。

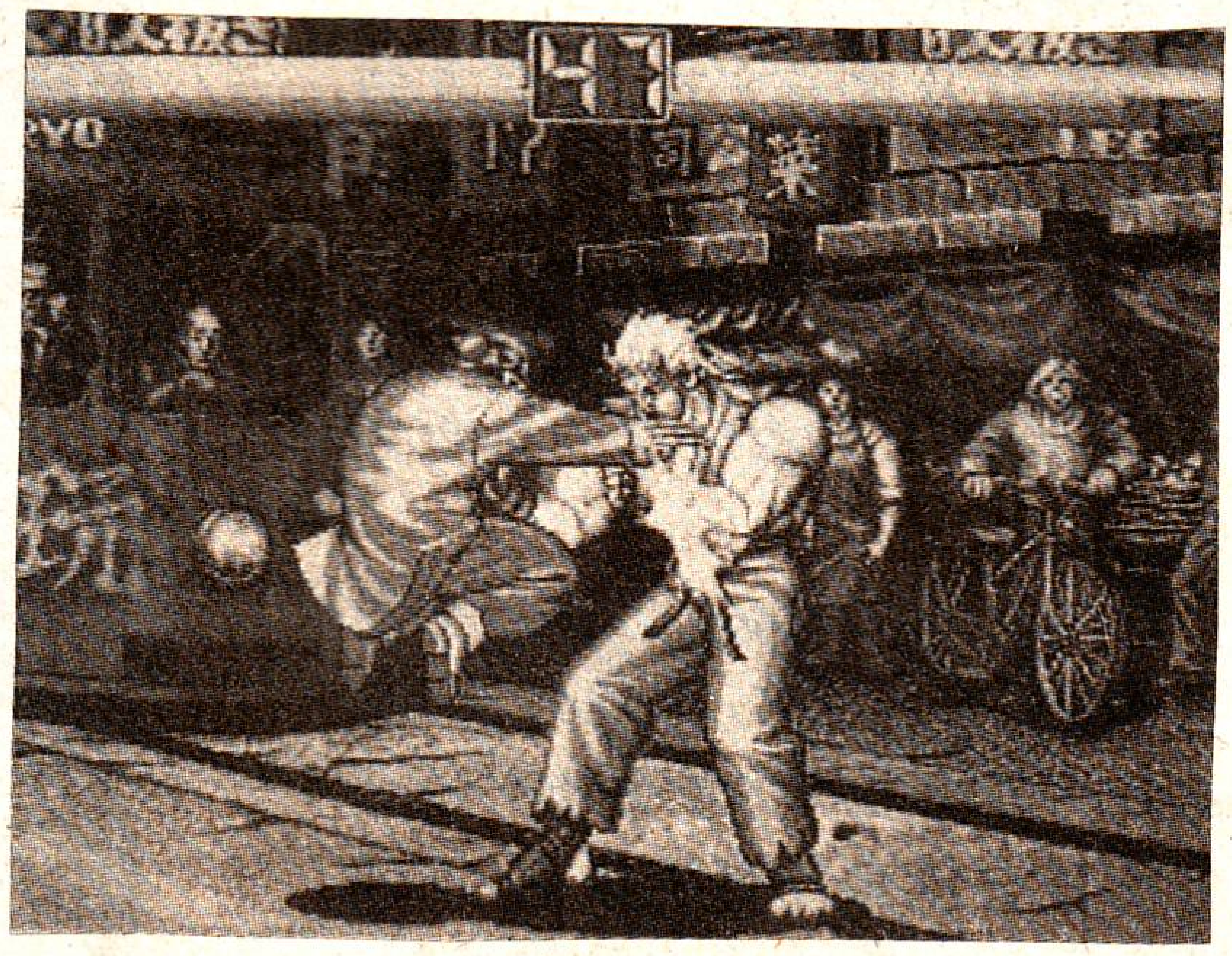
真・达人阶段

进入这个阶段的人，首先具备“达人”的所有素质，但他更注重“知己知彼，百战不殆”的古训并善于试探对手。基本上即使与一个陌生人作战，也能在一个 ROUND 内了解对手的水平和习惯从而采取相应的方案。这种水平的人物在作战中既不刻意使用究极的华丽连续技，也不刻意回避一些不太好看的招术；无论复杂的必杀技或者简单的普通技都能在最恰当的时间击出；只要对方露出一点破绽，立即运用连续技将其致于死地而自己即便不主动出击，也绝不陷于被动，能够后发制人。他不会去专门追求潇洒漂亮，但出手便有一种自然之美。只有达到这种程度，才可以算是真的“到了家”。

后记：完成了上面的稿子，重读一遍，发现里面有些东西好像在哪儿读到过，也许是武侠小说，也许是什么棋类指导书。不过也不奇怪，因为博奕、竞技及任何对抗性的项目，某些方面的道理都必然是相通的。而现实生活中若能了解这一道理并付出相应努力，定能使你和成为“街霸”高手一样，成为一名受人尊敬和羡慕的强者。以上是笔者一己之见，多少会有点失误之处或让人觉得有些泛泛，不必认真，仅供参考吧。

责任编辑：KING





世嘉五代全面改造

文/特工黄

世嘉五代游戏机的输出制式和美、日版所造成的差别想必玩友们都已经有所认识，而且都很希望能充分发挥出自己的MD的优越性能。下面特工黄就向大家介绍将世嘉机改造成多制式，美、日版兼容的“SUPER MD”的方法。所花成本仅为四个小型拨动开关，一、两元钱就可搞定。

由于MD的主板类型已不下十余种，笔者只能以一种拥有量较大的MD原装机为例来说明改造过程，其余兼容机只能靠读者举一反三来改造了。

MD所用的PAL/NTSC双制式彩色编码IC为SONY的CXA1145P，它一般在主板的左上方散热片附近，它的主要引脚功能如图①。

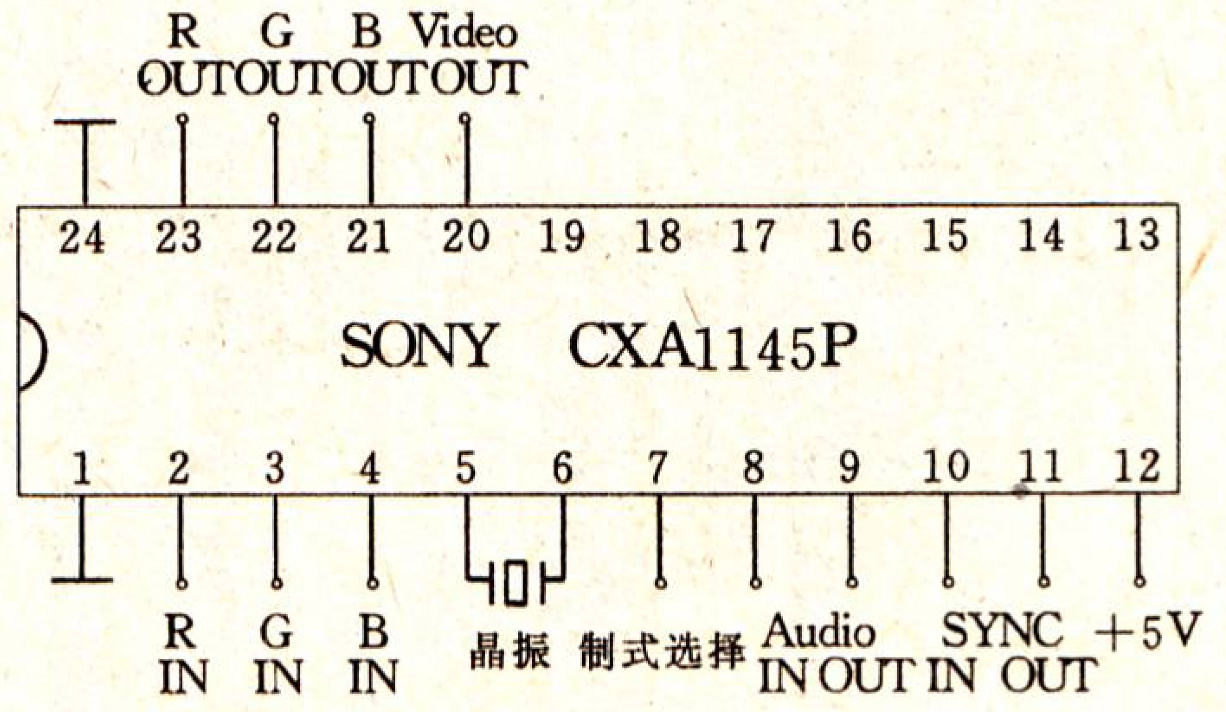
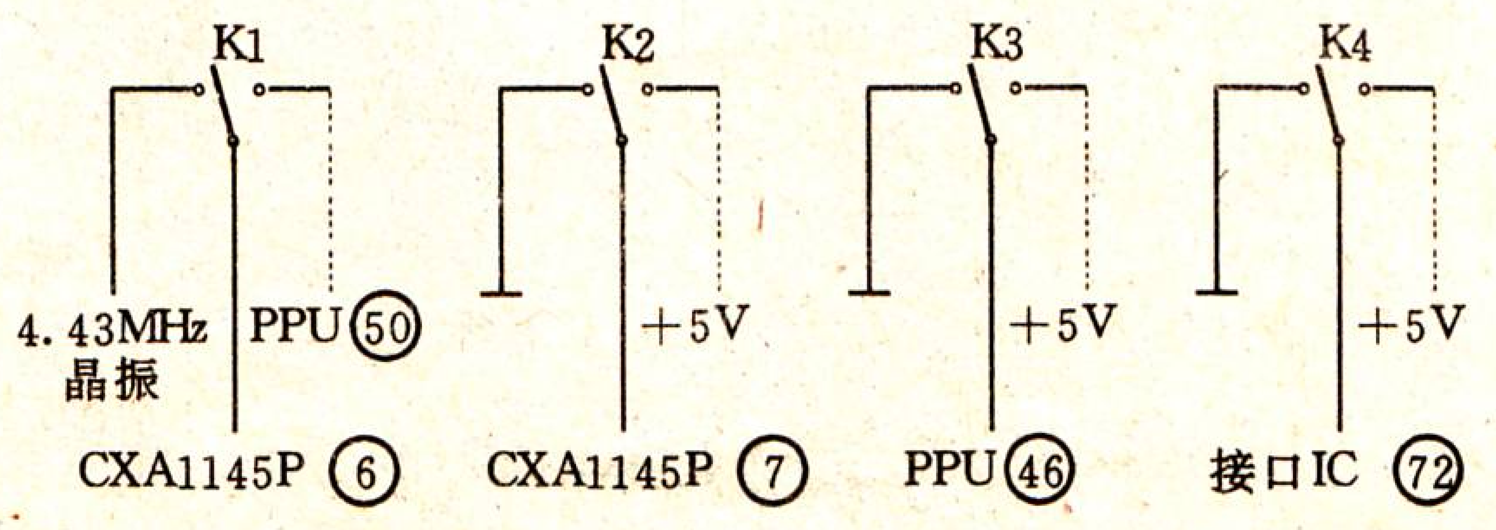


图 ①

原装机主板的CD接口端子左下方通常有JP1～JP4几组跳线，应注意不同日期出品的主板跳线编号和位置可能不同。组装机有的也有这几组跳线，但位置和编号各不相同。也有的省去了跳线点，只能自己寻找并用小刀和细导线来制造这些跳线点。

以采用两片大规模片状IC的MD原装机主板为例，在游戏卡插座下方靠左边的片状IC是PPU(图像处理器)，靠右边的片状IC是接口IC。接口IC的第72脚是美、日版选择脚，接+5V时(JP1断开，JP2接上)为美版，接地(JP1接上，JP2断开)为日版；CXA1145P第7脚为制式选择脚，接+5V时N制编码，接地时为P制编码；PPU的第46脚为场频选择脚，接+5V时(JP3断开，JP4接上)场频为60HZ，接地时(JP3接上，JP4断开)场频为50HZ；CXA1145P的5，6脚之间通常接4.43MHZ晶振以提供PAL制编码所需的彩色副载波，若把6脚与该晶振断开，改接由PPU第50脚提供的3.58MHZ时钟信号，就可得到N制编码所需的彩色副载波。



找到以上各处跳线点后，把这些点断开。如图②所示把各点分别焊到K1～K4四个小型拨动开关上，这些小开关可用烙铁和细铁线固定在机器底壳的最左侧，使拨动开关微微露出机壳，这样在装好机器后也能方便调节。

现在你可以试一试“SUPER MD”的机能了，找一台P/N兼容多制式彩电来监视效果。由于未对射频头进行改造，故N制的RF输出可能不正常，下面都以AV输出为例。如图②，把K1、K2、K3都拨到左方，输出就是你所熟悉的标准PAL制信号。若无彩色，一般是4.43晶振频率偏差引起，在晶振上串或并30P左右电容就可解决。把K1、K2、K3都拨到右方，就能输出标准NTSC 3.58电视信号。用K4来选择美、日版工作方式，使MD的兼容性大大提高。今后不管美版和日版世嘉如何分家，“SUPER MD”都能左右逢源。

用K1，K2，K3还能组合出几种非标准电视制式，如NTSC 4.43(K1拨左，K2、K3拨右)和PAL60(K1、K2拨左，K3拨右)它们在多制式彩电上的表现和标准N制几乎无异。若把K1、K3拨右，K2拨左，能得到一种以P制编码输出却被电视误认为是N制而进行处理的“四不象”电视信号。其特点是图像的色彩每隔一行失真一次，变得花花绿绿。这是因为P制编码时彩色进行了“逐行倒相”处理，而N制编码没有(请参见今年第2期拙文《世嘉五代制式探秘》)。

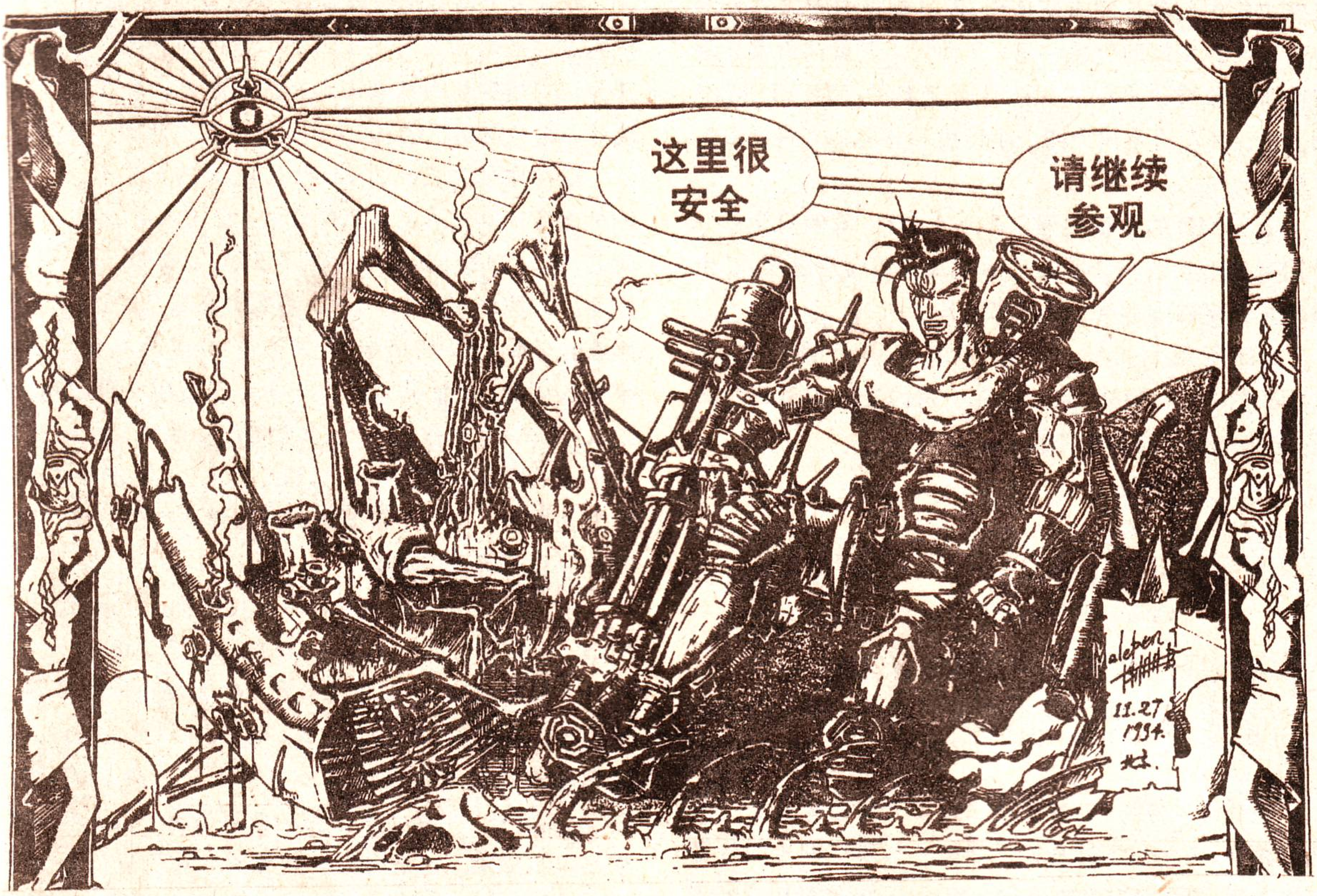
特别值得推荐的是PAL60这种既保留了N制优点又以PAL制方式输出的特殊制式，它使得在国产PAL制彩电上也能获得与N制相同的效果。而且它的改造也极为简单，对于不想对MD大动干戈又准备把自己的PAL制彩电“奉献”给MD的玩友，只需把MD的PPU场频选择脚(第46脚)由原来的接地改为接+5V，然后先调节彩电的场同步电位器使图像稳定，再调节场幅电位器使图像满屏，有条件再微调行中心和场中心使图像居中，这样就能享受到和MD N制输出，N制彩电接收几乎完全一样的效果了。

想改造的玩友最好能有一定无线电知识或请朋友帮忙。若有疑难或其它心得请写下来寄给“龙哥热线”或与特工黄单线联系。至于特工黄的通讯地址，在95年第四期中使用“调查”即得。

祝玩友们都有一部“SUPER MD”！

责编：PINSER

电子游戏节目十年



四 1989 三强鼎立(下)

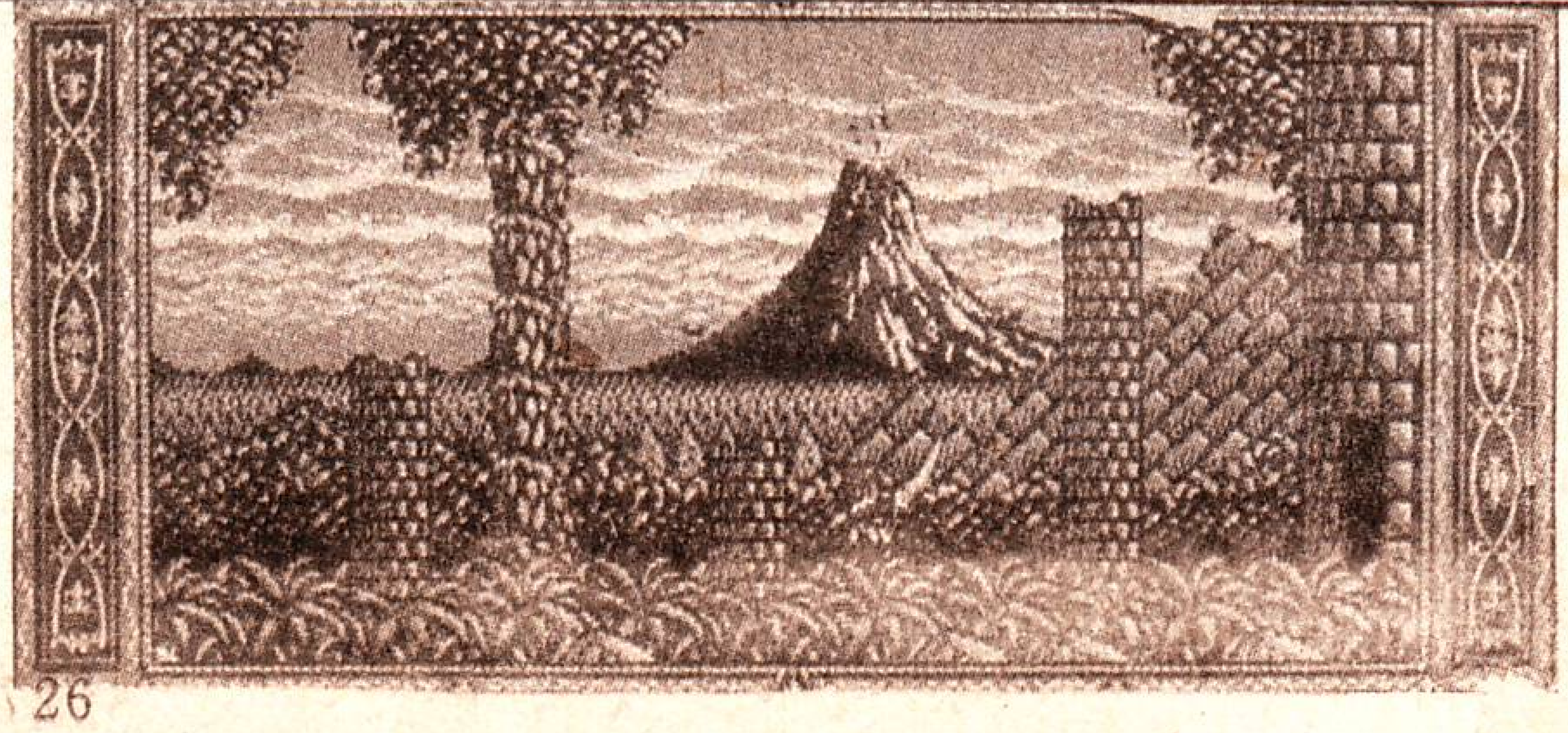
文 小楠

1989 年 MD 的登场，不啻是继 PC—E 后对红白机的又一记沉重打击。但是当年 MD 在十佳节目中仅占一席；GB 一席；FC 节目也并不好过，只得两席；而 PC—E 越发嚣张，在“十佳”中竟占了六个名额，可见当年 PC—E 如日中天的气势。这一年的十佳游戏中，动作类 2 部；RPG4 部；射击、模拟、体育、桌上类各 1 部。固然可以解释为 PC—E 正在当红而吸引玩家，也表明了 MD 与 FC 没有多少力作推出。

十佳游戏

1 伊苏 I · II

日期:89 年 12 月 21 日　厂商:Hudson—057
机种 PC—E(CD)　容量:2M　类型:A. RPG



◀ 因为使用了大容量的 CD 光盘，画面的美丽是无与伦比的

从个人电脑、红白机移植而来，受到好评的动作 RPG，这次运用了 CD—ROM 的大容量使画面质量大幅提高。收入了第一和第二集的剧情。主人公阿杜尔为了寻找六册“伊苏之书”而踏上冒险之旅。其实广大国内玩家应该对它并不陌

生，因为伊苏Ⅲ代Ⅳ代在MD和SFC上均有推出。主要的视角与游戏中的移动及战斗方式也一直延续至今。

销售量最高第5位，入围11次；认知度最高第5位，入围11次；平均分8.75点。现已推出第五代。

2 魔界塔士SA・GA

厂商：日期：89年12月15日　史克威尔—011

机种：GB　容量：1M　类型：RPG

GAME BOY最早的RPG。故事背景是有关位于世界顶点一座巨塔的传说。它贯穿着位于不同空间层面的四个世界——大陆世界、海洋世界、空中世界和都市世界。在大陆世界集结四位主角后要通过这四个层面，并于途中击败控制四个世界的玄武、青龙、白虎、朱雀，然后到达最上层打倒最后的首脑。游戏有着亲切熟悉的世界设定，在都市世界与朱雀作战时的背景环境就是以东京为原型的。此后两年间在GB上又连续推出了2代“秘宝传说”及3代(完结篇)“时空霸者”。可见玩家对SA・GA的欢迎程度。

销售量最高第1位，入围16次；认知度最高第2位，入围18次；平均分8.75点。

3 究极虎

日期：89年3月31日　厂商：TAITO—033

机种：PC—E　容量：2M　类型：STG

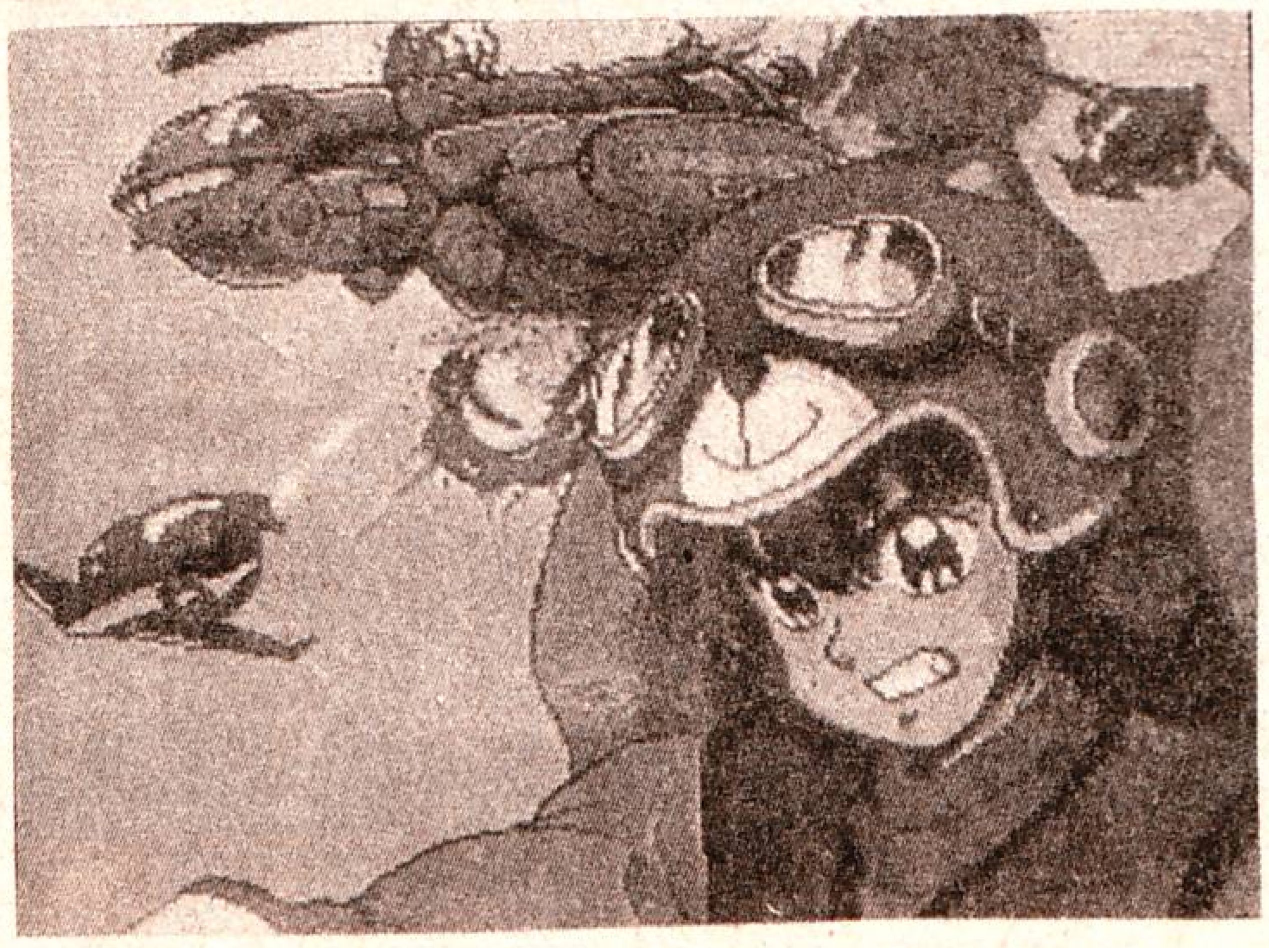
著名街机射击节目的移植版。游戏者要操纵武装直升机“战虎”号通过全部共10个纵向版面。自机的武器是普通攻击的机炮和超级爆弹。当消灭特定的敌人时会出现提升威力的宝物，“B”可以增加爆弹数目，“S”提升攻击力。彩色宝物则会不断变色，不同颜色会带来不同的射击效果，重复得到同色的宝物也能提升攻击力。而攻击力由弱到强共有10个阶段之多，正是究极虎最大的特点。之后在MD和FC也推出过移植版。

销售量最高第14位，入围7次；认知度最高第13位，入围3次；平均分8.25点。

4 神奇男孩

日期：89年8月31日　厂商：HUDSON—049

机种：PC—E(CD)　容量：　类型：ACT



▲又一个CD节目，89年的风流让PC—E占尽

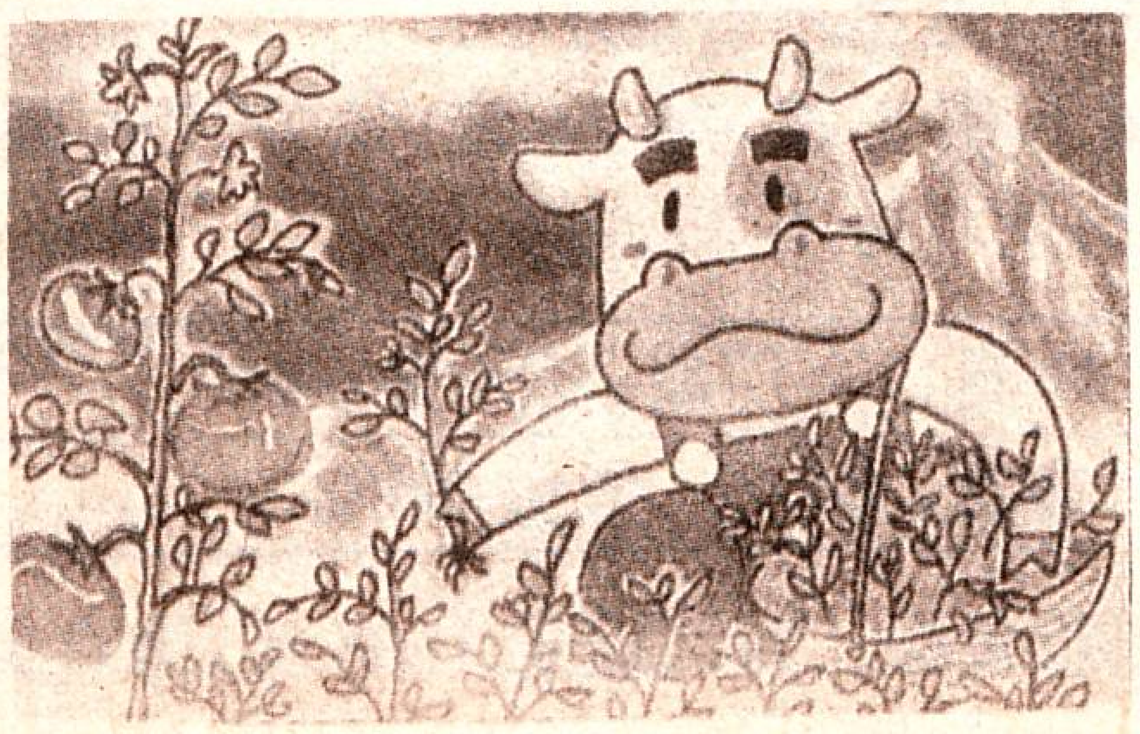
大受欢迎的街机节目移植版，是卡通化的横向卷轴型动作游戏。主角是两位少年勇士里奥和普利拉普拉，在轻松的气氛下一路打击妖魔和怪兽前进。敌人的造型也并不可怕只是让人感到有趣。不同舞台的BGM借用CD优势制作得很有迫近感。全部共14关，也算是较长的动作游戏了。

销售量最高第14位，入围3次；平均分8.25点。至93年登场已是第Ⅳ代，并且同时在PC—CD和MD推出。

5 冒险北海道

日期：89年11月22日　厂商：沙利奥

机种：PC—E　容量：3M　类型：SLG



◀一头可爱的拓荒牛

由于火山爆发毁坏了北海道的周边七岛。游戏主人公——大地君一家人的使命就是把这些被火山灰覆盖的不毛之地重建成绿色家园。但这还不够，必须把制造荒漠的波顿一族全部打倒，才能换来真正的安定与和平。

大地君首先要做的就是清除地面的火山灰。其后根据季节种下作物并防止波顿的破坏。收获后拿到市场去卖掉买来树苗种养，当岛上绿化

面积达到70%，该岛的波顿首脑就会向大地君挑战，若胜利便可前往下一座岛。这是一个颇具创意的新鲜游戏。平均分：8.00点。

6 麻雀学园

日期：89年11月17日	厂商：FACE—003	
机种：PC—E	容量：4M	类型：TAB



◀麻将游戏有很强的销路，不过多半都有点……

分为“学园战”和“全国战”两种模式。在学园模式中，要击败6位学生和3名教师。然后与最强雀士胁板圭子对决；全国模式则要击败支配全国各省县的49名黑暗雀士。旅途中每次作战胜利可以增加持有点数。与七位中首脑交手还能得到特殊道具“黄金牌”，借以同最后的大头目对抗。本节目是有趣的麻雀游戏。

销售量入围1次，第6位；认知度入围1次，排在第13位；平均分8.00点。

7 神剑除魔Ⅱ代

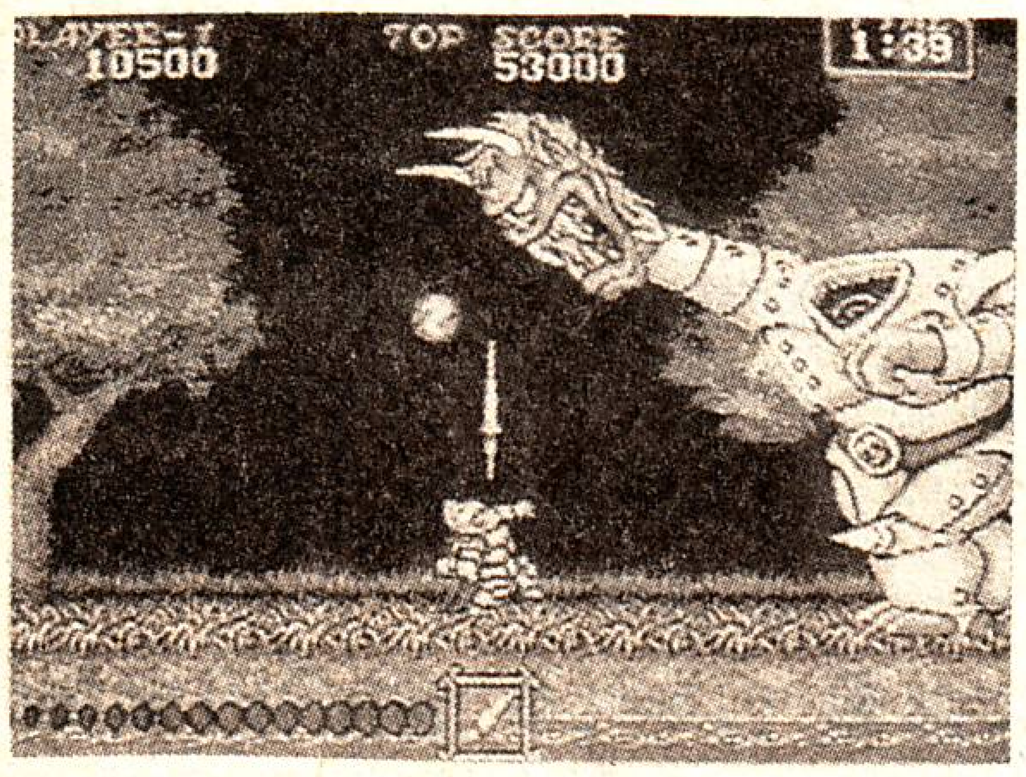
日期：89年2月21日	厂商：ASCII—016	
机种：FC	容量：2M	类型：3D—RPG

从电脑版同名游戏移植而来的3D迷宫型RPG作品。主角要组成一支多人的队伍从迷宫第一层一直向上通往第六层，最终目标是打倒恶龙。游戏中可以充分体验迷宫的紧张气氛。系统上与Ⅰ代基本相同，但难度增加。打倒后能得到大量经验值的怪物很少，所以练级殊非易事。本节目还增加了电脑版所没有的村正刀、圣之铠、手里剑等等装备及道具。此后因玩家呼声极高不断在FC、GB、PC及SFC推出续作，至今已达Ⅵ代。

销售量最高第6位，入围5次；认知度最高第3位，入围27次；平均分8.00点。

8 大魔界村

日期：89年8月3日	厂商：SEGA—011	
机种：MD	容量：5M	类型：ACT



◀世嘉迷都不会忘记的节目。

CAPCOM街机名作的移植作品。是《魔界村》的续作。以高难度的技巧要求和漂亮的画面而受到玩家青睐。主角阿萨全部共有5部武器，要通过一共5个关卡的魔境。武器的效果威力各不相同，熟练掌握后便可轻松过版。国内的玩家想必对这个节目非常熟悉吧，基本上可以说MD玩家很少有没玩过它的。应该说“大魔界村”在MD诞生之初确实有着不可磨灭的功劳。

销售量最高第10位，入围21次；认知度最高第7位，入围25次；平均分7.75点。

9 棒球联盟Ⅱ

日期：89年8月8日	厂商：HUDSON—048	
机种：PC—E	容量：3M	类型：SPG

热门棒球节目第二弹，比起前作在各方面都作了改良。其画面，音响和操作性即使以今天的标准来看也称得上一流水准。加入了全新系统和人物共五个模式、12支球队可选择。可惜国内多数玩家无缘一见。而且运动类在中国远没有在日本吃得开，所以这里不多说了。

销售量入围1次，第14位；认知度入围1次，第19位；平均分7.75点。

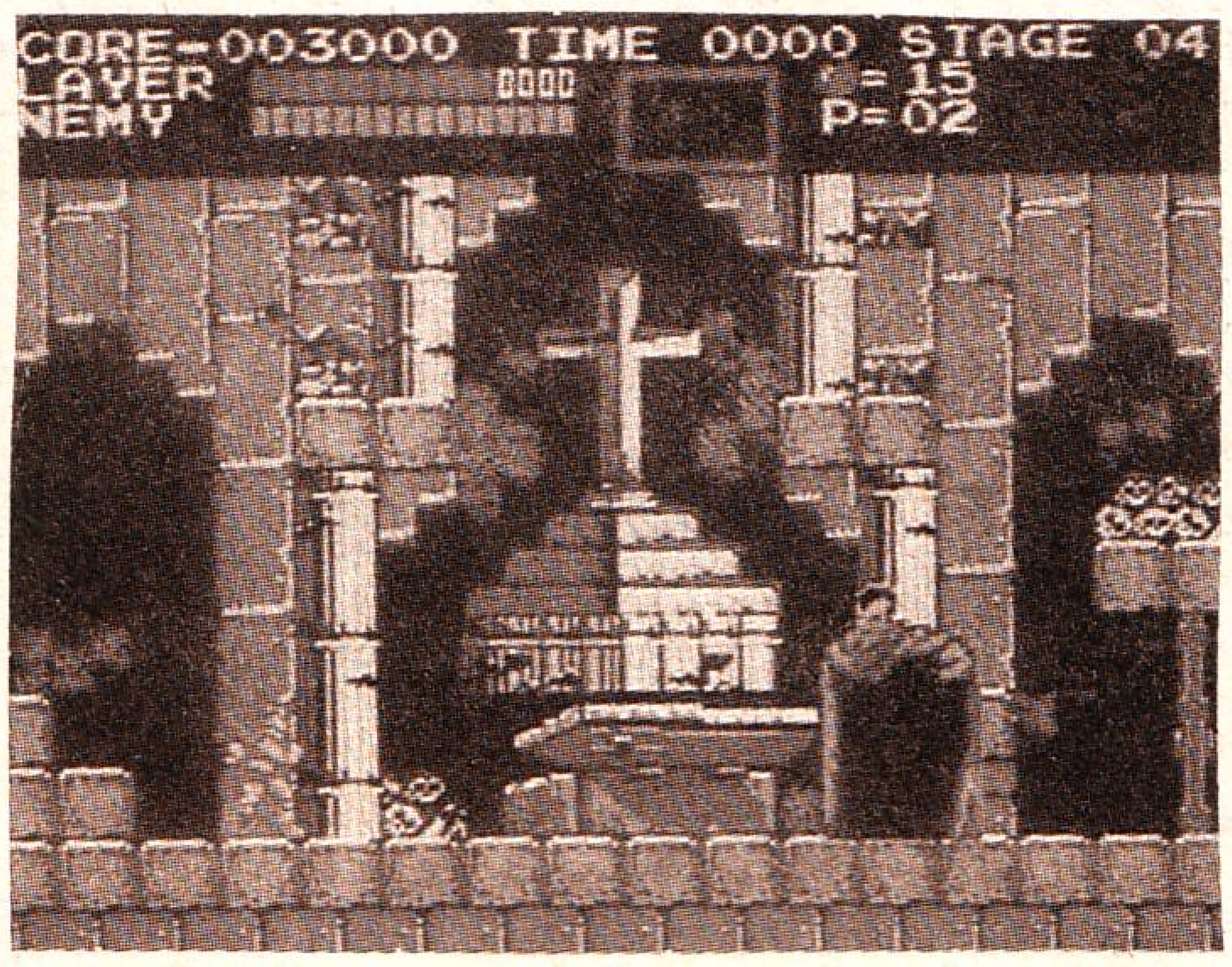
10 妈妈 MOTHER

日期：89年7月27日	厂商：任天堂—067	
机种：FC	容量：3M	类型：RPG

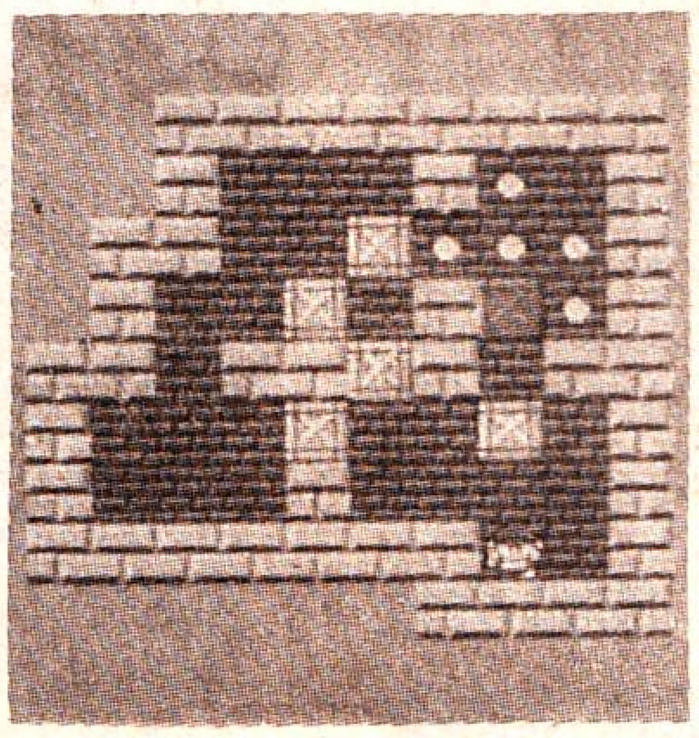
丝井重里原作的正统RPG。最多可以组成3人的队伍进行冒险。时间设定1988年，地点美

国。主角是一群求知欲旺盛的少年，为控明近期发生的一系列异常现像而外出旅行。游戏有着近似于动画片的景象及人物设计，整体在轻松幽默的气氛之下进行，行动自由度很高。另外有着一些较特殊的设定，如存贮进度是给爸爸打电话来进行的。虽然本节目在十佳游戏中屈居末席，但当时在日本引起的轰动是十分罕见的。不过尽管大受欢迎，任天堂却时隔五年才于 SFC 推出其续作，即 94 年的 MOTHER2“基卡的反击”，也许是一种策略吧！

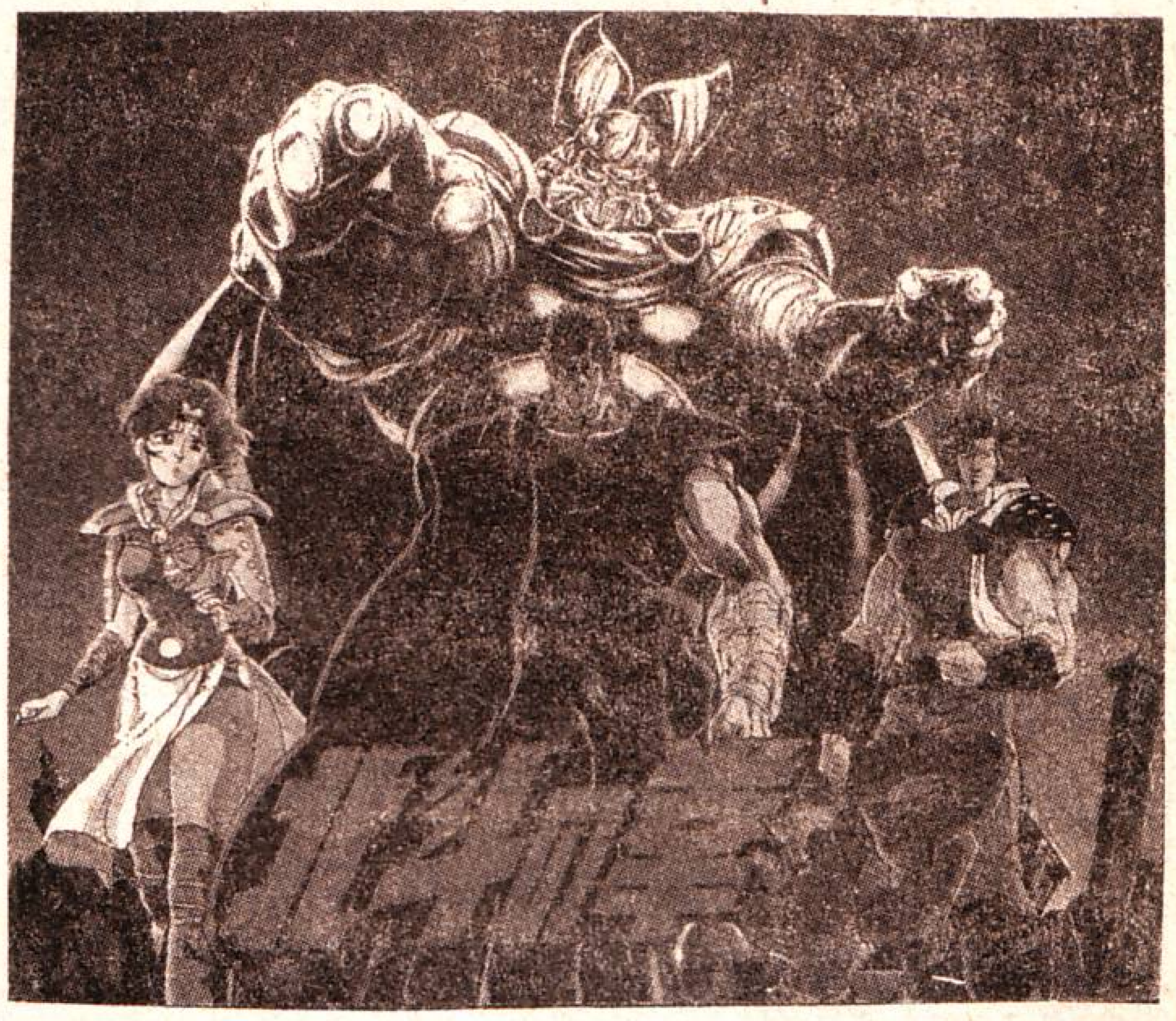
销售量最高第 2 位，入围 15 次；认知度最高第 2 位，入围 20 次；平均分 7.75 点。



▲ 值得纪念的《恶魔城》



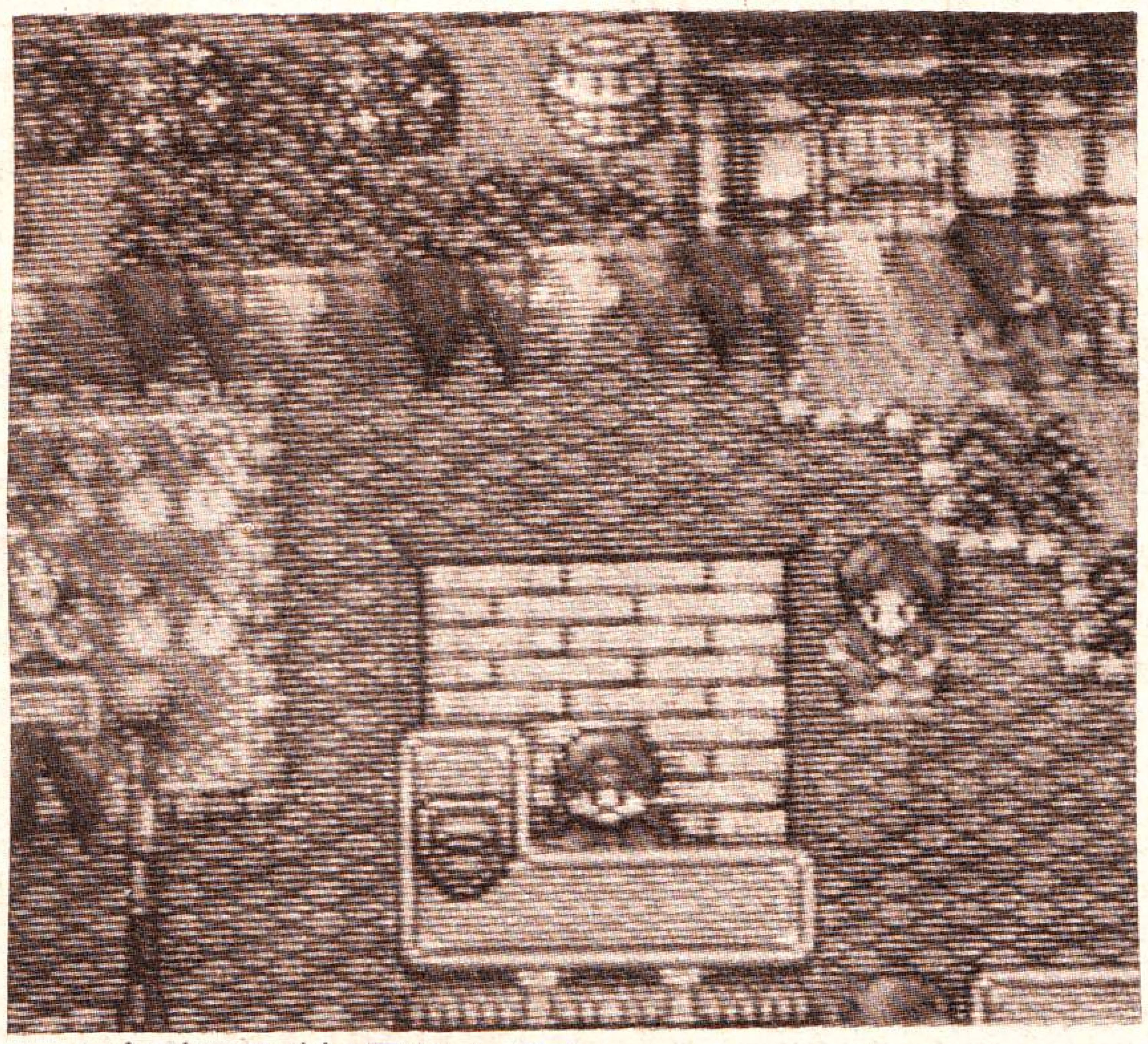
▲ 推箱子(仓库番)是智力节目中难得的佳品



▲ 血腥暴力的北斗神拳已出到七代

最佳游戏及单项奖

1989 年最佳游戏金奖被授予：



勇者斗恶龙 Ⅱ

全新系统的 RPG

这是一部与至今为止的 RPG 常识迥然不同，具有独特系统的作品。无论如何，取消经验值和水平级别这一点是崭新的。而且登场人物极具个性，戏剧性的情节此起彼伏！对于玩厌了以往 RPG 的人来说非常过瘾。

不过这部游戏是 88 年底推出的，而做为 89 年游戏之王，是不是也说明 89 年缺乏顶尖作品呢！

部门及单项奖如下：

奖　别	游戏名称	奖　别	游戏名称
剧本奖	任天堂侦探俱乐部(FC)	SLG 奖	星际保卫战(PC—E)
BGM 奖	妈妈(MOTHER)(FC)	体育奖	正统高尔夫(PC—E)
人物设计奖	踩点大战(Quinty)(FC)	冒险游戏奖	任天堂侦探俱乐部 2(FC)
画面奖	大魔界村(MD)	动画奖	大魔界村(MD)
演出奖	镜国传奇(PC—CD)	麻将游戏奖	麻将学园(PC—E)
构思奖	冒险北海道(PC—E)	智力游戏奖	俄罗斯方块(GB)
话题奖	麻将学园(PC—E)	其他游戏奖	桃太郎地铁(PC—E)
畅销奖	超级马里奥 3(FC)	RPG 奖	最终幻想 Ⅱ (FC)
	勇者斗恶龙 Ⅲ (FC)	A・RPG 奖	伊苏 Ⅰ、Ⅱ (PC—CD)
	最佳投手(FC)	射击奖	究极虎(PC—E)

斗技王

文/汪雪峰

类型：A・RPG　　机种：MD

厂商：SEGA　　容量：8M

本节目 STORY/ART：荻野真（代表作孔雀王）



很久很久以前，一块美丽而富饶的大陆，六位君主共同维护着世界的和平。在这六个不同的国度中，塔那尔ダナール国王十分信仰平和的宗教，因此他的臣民几乎都是教徒。

一个浩月当空的夜晚，塔那尔的王妃蒂莎娅デザイア在一种诡异魔力的诱惑下，将雕有黑蜘蛛纹章的指环戴在了手上……从此，邪恶降临到整个世界，恐怖和死亡像瘟疫一样开始蔓延。曾有位年青的国王卢菲利亚ルーフェリア国王手持长剑与黑暗势力对抗，但他未能如愿，就被邪教吞没了。

主人公是一位丧失记忆的少年，为了解开自己右手背上那不可思议的烙印之迷，他告别了收养自己的老人莫克ムーク向未知的世界进发了。临行前，老人告诉他在西南的洞窟里有一个盗贼，就是他偷走了老人的宝物—铁剑。

A. 南西の洞窟

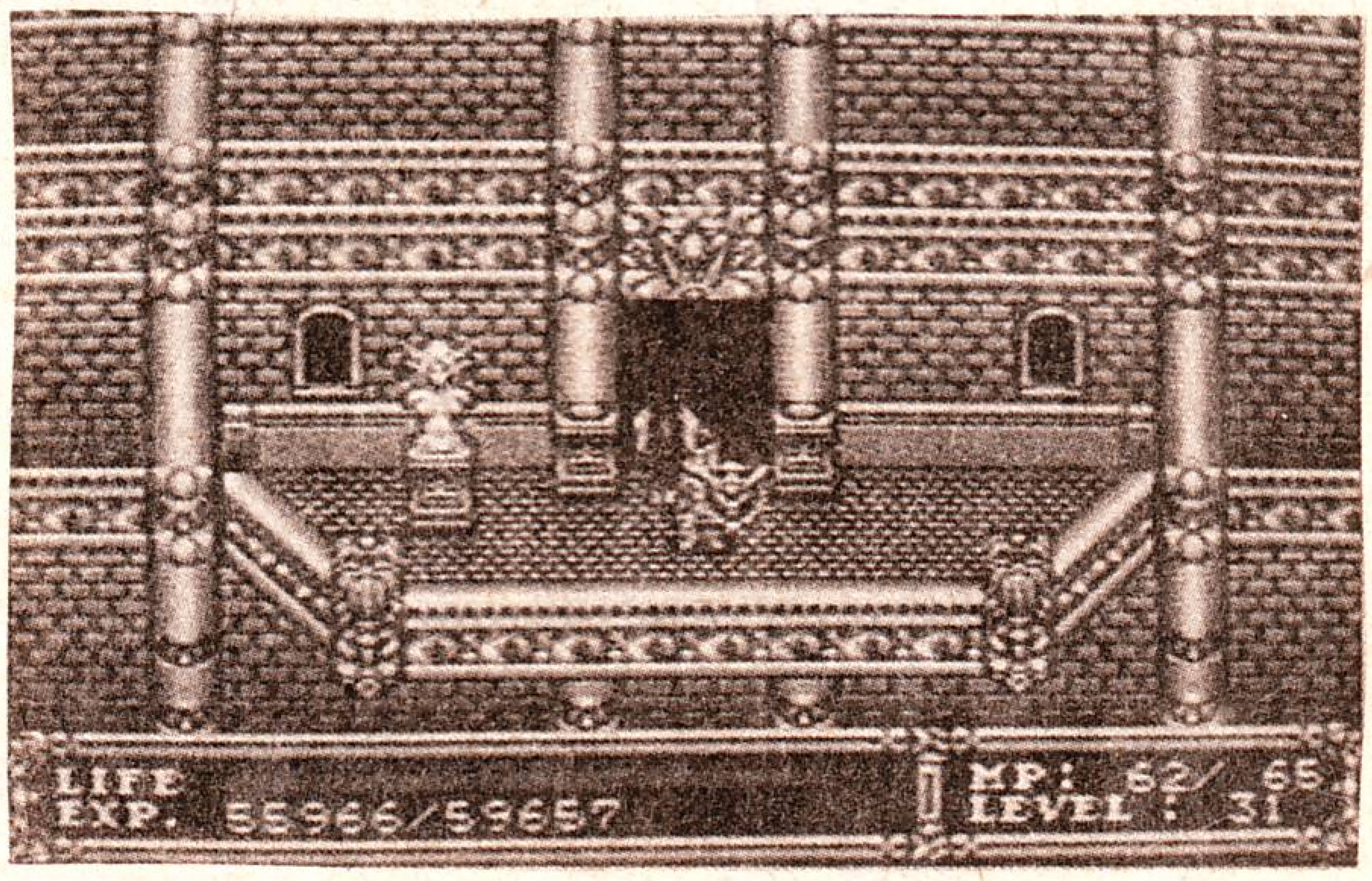


为了找回铁剑，主人公来到了洞窟中，由于此时装备较差，经验值又低，因此要小心蜘蛛的攻击。左边的小洞里有一把小手斧，要得到它，你必须用爆弹炸开被石头砌死的入口。红色铁箱中的药草可使 HP 值加满，泉水的下方有一枚守卫之戒(防守值＋50VP)。洞的尽头，主人公找到了盗贼，令人气愤的是，这个厚颜无耻之徒怎么也不肯交出铁剑，称要用来对付怪物防身。无奈之下，只好原路返回，谁知原先十分宁静的泉水中，突然杀出了一条半人半鱼的怪物，对付它，你最好用跳击法，但注意不要落入水中。杀死人鱼怪后，主人公又去见那个盗贼，对方一改先前的态度，很恭敬地献上了铁剑。

B. 卡那苏特ガナソト的历险

刚从洞窟返回的主人公，听说卡那苏特の祠发生了少女失踪的消息后，火速赶到了那儿。(不要忘记在本室中补充的能量)

和爆弹一样，键(钥匙)也是用来开路的，但对于最后一道铁栅门，用“键”可打不开。必须进入右侧的房间，这样不但找到了那把钥匙，而且还从一位矿工那儿得到了失踪者遗失的项链。一不留神，主人公失足跌下了深渊，所幸的是并没有受伤，相反却巧遇上失踪者的父亲，在他的帮助下，你平安地回到了地面。

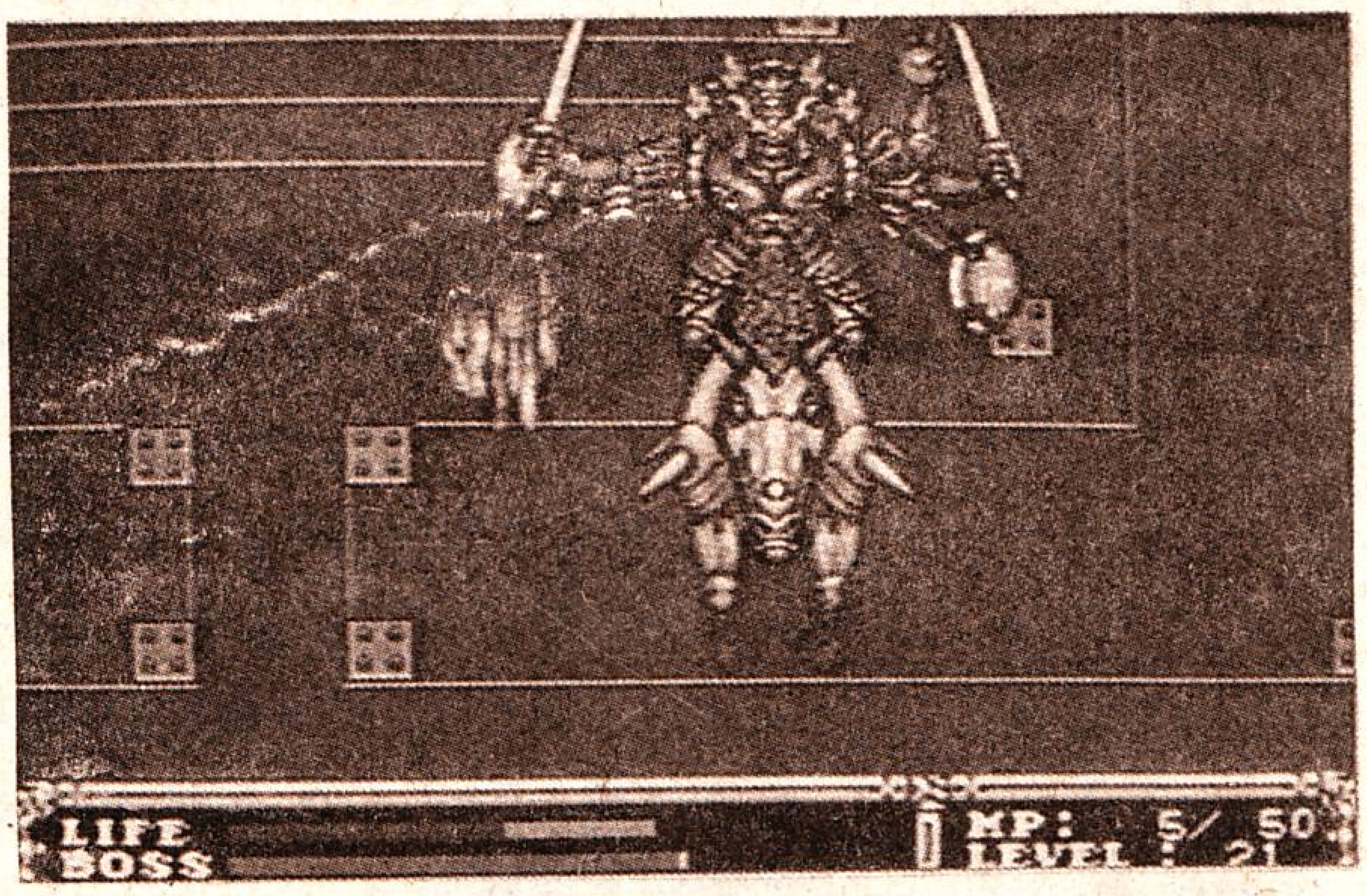


C. 克留多グリュード之塔

听了主人公的述说，莫克老人拿出了一块身份牌。进入高塔后，成群的吸血蝙蝠迎面袭来。对付它们最好使用链子锤。正在第三层讲经的神官科巴ゴバ对主人公的突然光临，感到惶然，很显然对方是冲着自己来的。混乱之中，神官夺路而逃。且不忙追赶，和前排信徒交谈后，你能获得一条力量腰带(攻击力＋10UP)。塔顶，主人公为了救出被拐骗的少女(失踪者)与科巴展开殊死的搏斗，科巴被杀死后，附在他体内的邪神显出原形……轰——情急之下，主人公施展出护身魔法，很快，邪神和它背后的石像一起化为灰烬。

D. 迷路之森

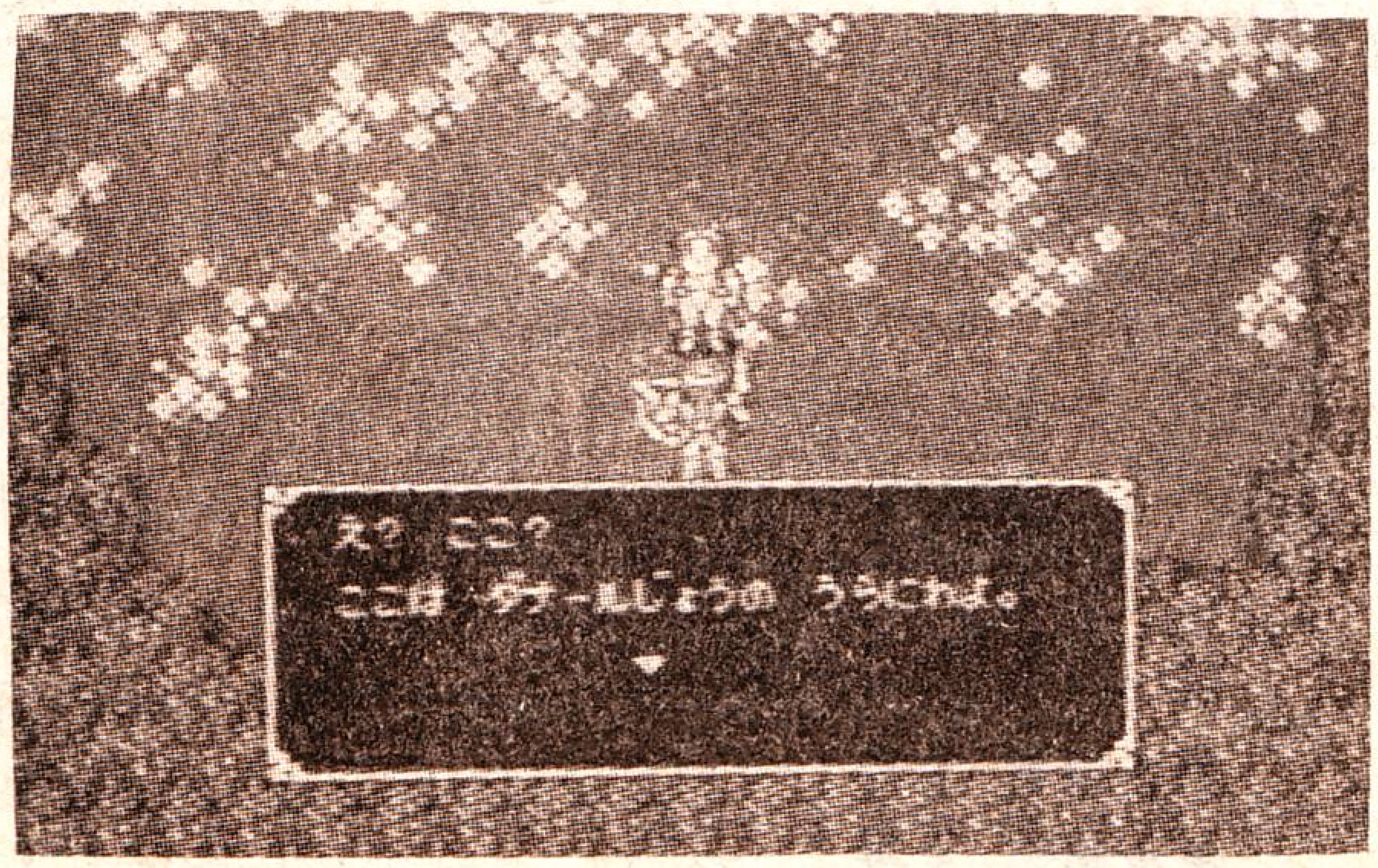
把少女送回家后，莫克将铁剑送给了你。此时若再回卡那苏特の祠一趟，就能从少女父亲处获得一只铁手套。



在迷路の森林中，道路较为复杂，为了不浪费时间，你可按以下路线走，进门后右边入口→开阔地左上端入口→中间上方入口。一直向上走到由卫士把守的隘口。卫士放行后，主人公往前没迈几步，就感觉脚下一沉……落入地穴的你四处寻找出口，最后终于找到了一根藤蔓——站在藤边按↑即可出地穴。森林的深处，主人公发现了一个隐秘的山洞。忽然，一阵地震般的脚步声传来，守洞的卫士惊慌失错的为你让了路。昏暗的洞中，一只巨呆无比的蛙BOSS凶狠地冲了过来。关键时刻，那刚在地穴中找到的银枪派上了用场。

E. 莱亚特ライアード斗技场

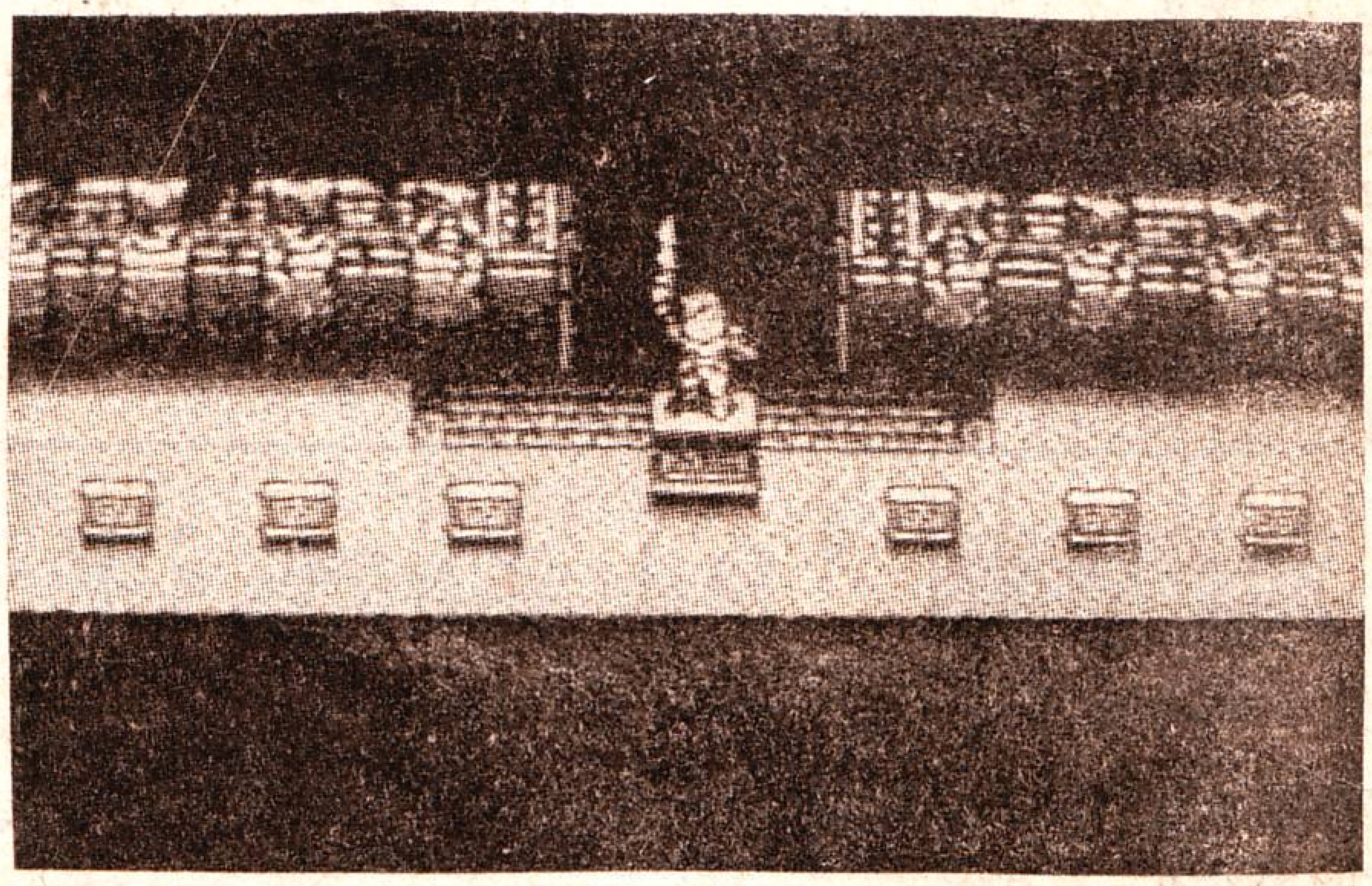
迷路之森的冒险结束后，精疲力尽地来到小木屋，不料四名近卫军破门而入，强行将你带到斗技场。成千上万名军民和贵族，挥舞着刻有角斗士名字的金属片，发疯似的呼喊着，仿佛世界已经到了末日。女王蒂莎娅端坐在看台中央，得意地观看着年青角斗士的表演。血腥的斗技场内，主人公接连杀死了五位一流的角斗士。当总决战开始时，他惊呆了，原来对手就是场外偶然相识的少女伊莉亚イリア。很可惜，主人公虽然赢得了最终胜利，但并没有摆脱被囚禁的命运。



深夜，伊莉亚偷偷地打开了牢门，黑暗中主人公找到了一柄斗士之刀，用它击碎了石像后，原本完好的墙壁上出现了一道暗门。地下室的三、五层墙壁后藏有宝物，你可要仔细找一找。最底层的密室：一位奄奄一息的老者断断续续地告诉主人公关于伊莉亚的情况，话说完后老者就死了。这时门外进来一位不速之客。主人公一眼就认出了对方——女王的帮凶克兰国王。一道耀眼的光波闪过，毫无防备的主人公被克兰国王的魔闪光打出了墙外。一时失利并没有使他气馁，相反却彻底地激怒了他……

F. 迪斯塔利亚〈ディスタリア斗技场〉

费了九牛二虎之力从牢中逃脱的主人公在斗技场入口处与伊莉亚会合了。正当俩人准备结伴同行时，女王蒂莎亚追了上来。她冷笑着举起魔杖，顿时主人公觉得天旋地转，眼前一黑……当他醒来时发现自已躺在冰冷的石板地上，原来在小公主的再三请求下，蒂莎亚决定饶主人公不死，但作为惩罚，他必须同六位魔界杀手进行肉搏。



当最后一个魔界杀手——巨蟹怪倒在主人公的脚下时，落日的余辉已将整个斗技场染成了金黄色。

G. 水晶洞窟

在小公主的陪同下，主人公来到水晶洞窟，刚入洞中，两个飞天小恶魔突然现身，没等你作出反应，小公主的呼救声已是从很远地方传来的了。一路追到山洞的死角处，主人公看见了被水晶封住的小公主。与此同时，一条火龙破墙而出，恶狠狠地扑了上来。急促而猛烈的打击声响过之后，小公主睁开了双眼，她看见主人公正在拭去兵器上的血迹。

H. 剑之祠

在寻找传说之剑的途中，主人公被一扇铁门挡处住了去路，情急之下进入了左侧的房间，结果又碰到了那个盗贼，对方仿佛十分清楚你的处境，只见他不慌不忙掏出一块红宝石，示意这就是开门的钥匙。作为交换条件主人公将一枚刚得到的魔戒给了盗贼。进门后，主人公又在看塔老人的帮助下，顺利的登上金字塔的项层。当石台上的传说之剑被你拔出来时，传说中被剑封住的石妖苏醒了，一场恶战在所难免。

I. 基利奥斯シリオス城

少女伊莉亚仍不知下落，主人公怀着一线希望来到基利奥斯城。城门紧闭，只好四处探察。终于在城外右边的密室中找到了一把钥匙。潜入城内后，热心的主人公帮了厨师一个忙，高兴之余，对方向你透露了关于这座宫殿的秘密，即大殿石柱背面有暗门，直通第二层。关末，魔导师与主人公进行决战时，跳击法＋定身魔法，可使你稳操胜券。

M. 卡萨特カザード城

奇怪的事情发生了，数年前被女王蒂莎娅咒入冥界的卢菲利亚ルーフェリア城又重现在大陆上。为了进入这个神秘的城堡，主人公决定先去卡萨特城寻找冥界之匙。

在被黑暗控制的卡萨特城里，主人公见到了遭囚禁的卡萨特女王。这位昔日的女国主告诉他，若能将金银两颗魔眼一起嵌入石像的脸部，那么黑暗之门就会打开……随着一声巨响，主人公将肋生双翅的 BOSS 击成碎片，刹那间，半空中出现了许多漂浮的落脚石。用阿修罗之杖点燃四个光明之坛的火焰，能让你很从容地到达关底。魔首领被消灭后，城堡发生了坍塌，最后关头，卡萨特将冥界之匙托付给了你。

N. 卢菲利亚ルーフェリア城

一踏上这块地界，一切的一切都变成了灰色。昔日勇士卢菲利亚的出现使主人公获得一件最锋利的兵器：闪光之剑。冥界的出口：你高举着闪光之剑杀死了来自地狱的魔使，从而结束了这段可怕的旅程。

O. 迪斯塔利亚ディスタリア城

和伊莉亚的重逢使主人公欣喜若狂，但他万万没想到……倒地的主角眼睁睁地看着面无表情的伊莉亚向自己射出第二枚星镖。千钧一发之际，小公主挺身而出，挡住了这致命的一击。鲜血使得被魔法控制的伊莉亚清醒过来，这时不远处又传来女王的冷笑声。“杀死她”。主人公心中重复着这三个字。他强忍着伤痛，颤抖着拾起光剑……女王终于倒下了，她临死前告诉主人公。在过去的几十年中，她的意志一直受黑暗魔神所左右。

P. 塔那尔ダナール城

魔王会不会出现？主人公的命运如何？结局又有几种？这些留给玩友们自己去解答。最后补一句：此关中，当主人公和伊莉亚分手再回到以下三处地方你可找到五件很强的装备：南西の洞窟、莱亚特斗技场、迪斯塔利亚城。

责编：KING

’94 杂志评刊结果大曝光

今年杂志第一期（总第 6 期）刊登了“九四年杂志读者评判表，出乎意外，截止 2 月 28 日有 700 多位热心读者寄回他们的答案，实在令我们一边感激一边手忙脚乱。

心情最紧张的倒不是统计人员，而是小编们，评好的奖励不多，评成最差的扣钱不说，脸面怎么过得去，弄不好还要砸饭碗……

对本刊的处理方式，92％的读者好“收藏”，有一位读者抛掉，一位当二货处理。其余爱好中最大消费是漫画，



占 70％，应了龙哥“电玩迷一定是漫画迷”的断言，不过……。最喜欢的三种游戏类型依次是 RPG（角色扮演类）80.28％，SLG（模拟仿真类）68.21％，ACT（动作类）71％。最佳封面争夺激烈，第五期“最终幻想 6”取胜，内文彩页第五期则以 41.97％占绝对优势。

读者最喜欢和最不喜欢的栏目，文章是小编们最关心的，也可能是读者最关心的。

读者最喜欢的五个栏目按得票率顺序分别是：游戏新闻眼、秘技天地、世嘉世家、天堂任鸟飞、电刑室手记。

读者最不喜欢的三个栏目依次是：广告（52.44％），二手货市场（23.43％），PC 游戏室（20.88％）。对这个结果我们不予评论，读者自然会有分析。

读者最喜欢的五篇文章依次是：三国游戏纵横谈、次世代的冲击、太空战士Ⅵ、电子游戏节目十年、94 对战游戏狂潮。

读者最不喜欢的五篇文章依次是：街霸漫画(!)，游戏十年一代人，魂斗罗闪电出击，游戏始祖，摇滚旋风。

认为本刊编排方式好和非常好的占 80％，不满意的 40％；认为杂志价格合适的 77.03％，勉强可以的 12.99％，二项合计 90.22％，有 2.55 的读者认为“太贵了”；还有 6.26％的态度不明。

经过杂志评选，一致同意：

最佳编辑：龙哥

最臭编辑：龙哥

一九九五年二月二十八日

新游戏夜话

文/软体动物汪寅

大家好，我是软体动物，我们又见面了。有一个比较奇怪的现象：我的几个朋友（都是软体类的），最近都变成熊猫了，他们还说我也在向熊猫进化。这是怎么搞的？仔细调查了一下原因。原来是因为 近期出了不少新GAME。好GAME大家经常连夜熬战，不小心变成了黑眼圈的熊猫。（太离谱了）为了不让稀有动物绝种，我决定将这些游戏介绍给你们，从而增加熊猫的数量。





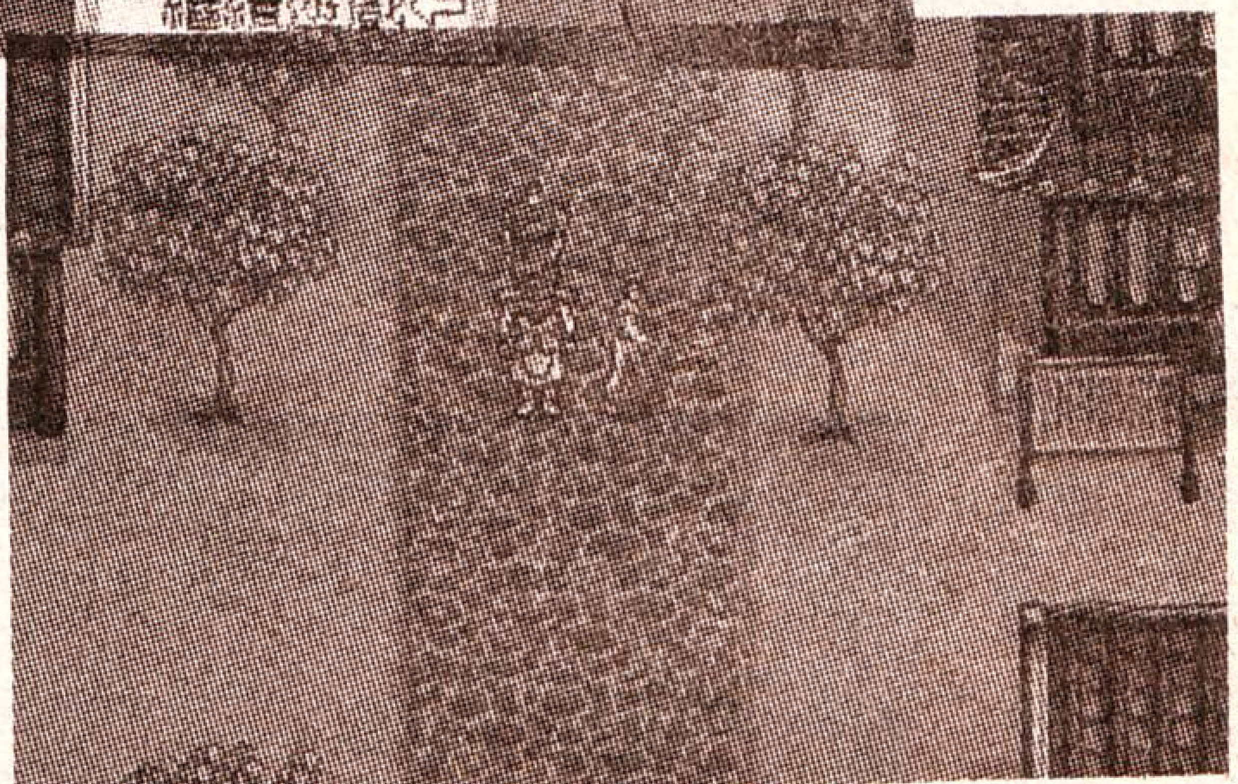


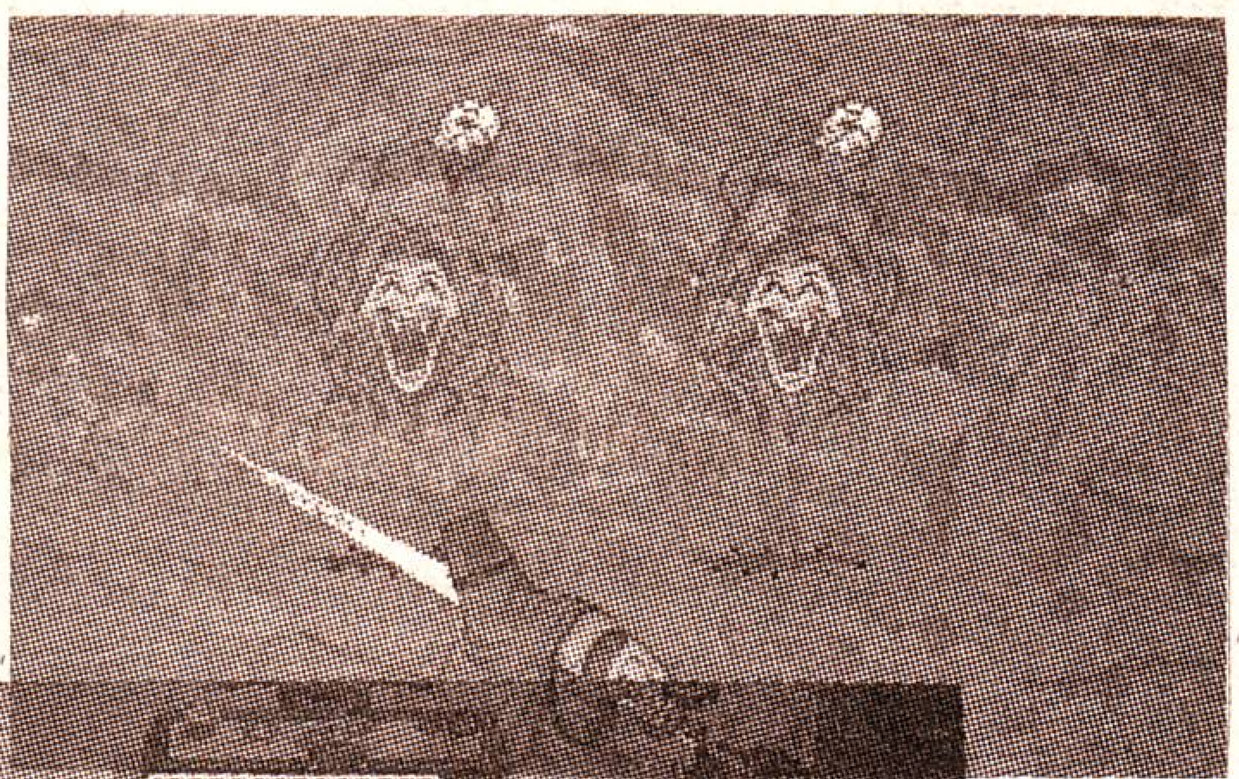




为了照顾大多数玩家，我先介绍一下磁碟版的新游戏。令格斗迷们望穿秋水的《三国志一武将争霸Ⅱ》终于登场了。基本配置需386以上机器，2M以上内存，11MB硬盘空间。单从配置要求上就比一代有进步。人物由一代的12人增加到了16人。这主要是一代中没有东吴的武将加入。而二代为了完全体现是三国武将争霸而不是魏蜀武将争霸，加入了孙策，黄盖，甘宁，太史慈。魏国方面，也由张辽替下了曹操，人物的动作及造型比一代更传神。一代的人物选择是用由左至右卷轴画面选择的，感觉总有点象是在玩麻将游戏。二代的人物选择变成了《街霸Ⅱ》式的画面。画面中上方是8×2的人物小肖像，剩下的2/3画面是人物的大肖像，看起来十分过瘾。而且当两边人物都选好后，两人中间会“呼”地打出一个大血点，预示一场血战即将开始了。“统一天下”模式在二代中仍然存在。而且玩家可以从魏，蜀，吴，吕（吕布）四家任选一国去统一天下。统一的过程也不象一代那样一条血路打到底了。玩家必须先在地图模式上（有点像光荣公司的《三国志Ⅲ》调遣好部队，然后再以对打的方式代替战争夺取对方领地。武将出战时不再是单独一人了，可以先派刀斧手，长枪手，弓箭手去抵挡一阵再出马。双人对打可选场地已是对战游戏不可少的环节，《武争Ⅱ》也不例外，共有16个场地可选。熊猫公司对对战游戏的又一创新是加入了存储功能。这对玩动作游戏手指容易酸痛的玩家来说真是一大福音。但是《武争Ⅱ》也不是十全十美的。最大的一个问题是对按键的判断很迟钝。也就是说当你认为自己恰到好处的发了一记“霸王拳”或是其它什么招式后，你操纵的人物却在屏幕上做着其它的动作。这时你为了防御或进攻又发出另一绝技，但你会惊奇地看到你的人物却发出了刚才的招式。结果你将破绽百出，手忙脚乱，被敌人痛打致死。这个现象在386上极为严重。如果能推出三代的话，希望能有改进。《轩辕剑》系列的第三部《轩辕剑外传一枫之舞》已经发行了。需286以上20MB硬盘空间。舞台转移到了战国时代，一个叫蜀桑子的人，研究学说走火入魔。偷了老师鬼谷子的炼妖壶，到处制造妖怪，肆意破坏。玩家扮演墨子的爱徒，尊从师命阻止蜀桑子的行为。在冒险中主角会遇到墨子，鬼谷子，公输班（鲁班），扁鹊，孙膑，庞涓等众所周知的历史人物以及中国古代的奇门科技“机关人”。玩家将进入一个充满虚幻的传说的时代。游戏的基本形式与《轩Ⅱ》一样，但在不少地方又有所创新。比如主角可将一些小昆虫作为法宝戴在身上。当主角受敌人攻击流血时，法宝会成长。长到一定时间时，就会变成其它的一些宝物。再比如在一般的小战斗中，敌我双方都会加入一些什么红衣大侠，山鬼之类的东西助阵。此外，游戏中还有不少诸如龙骨桥，大蟾蜍

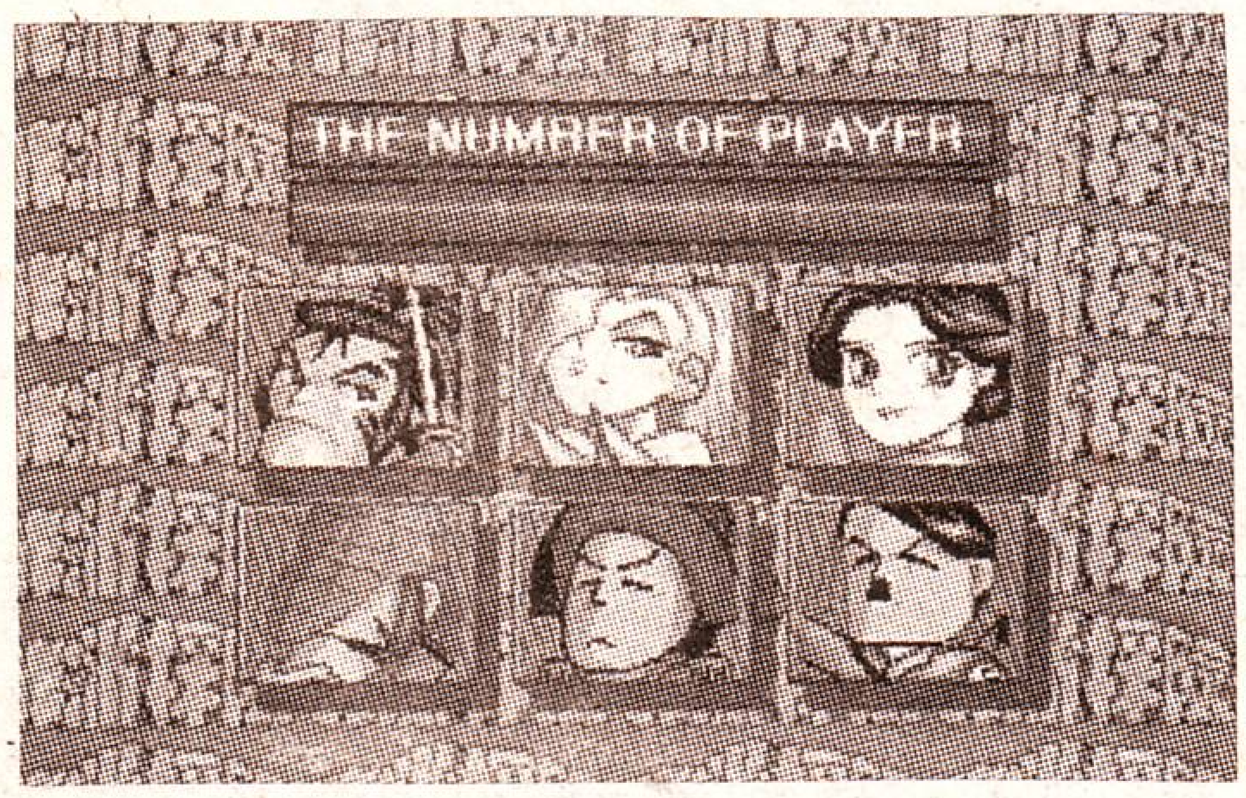




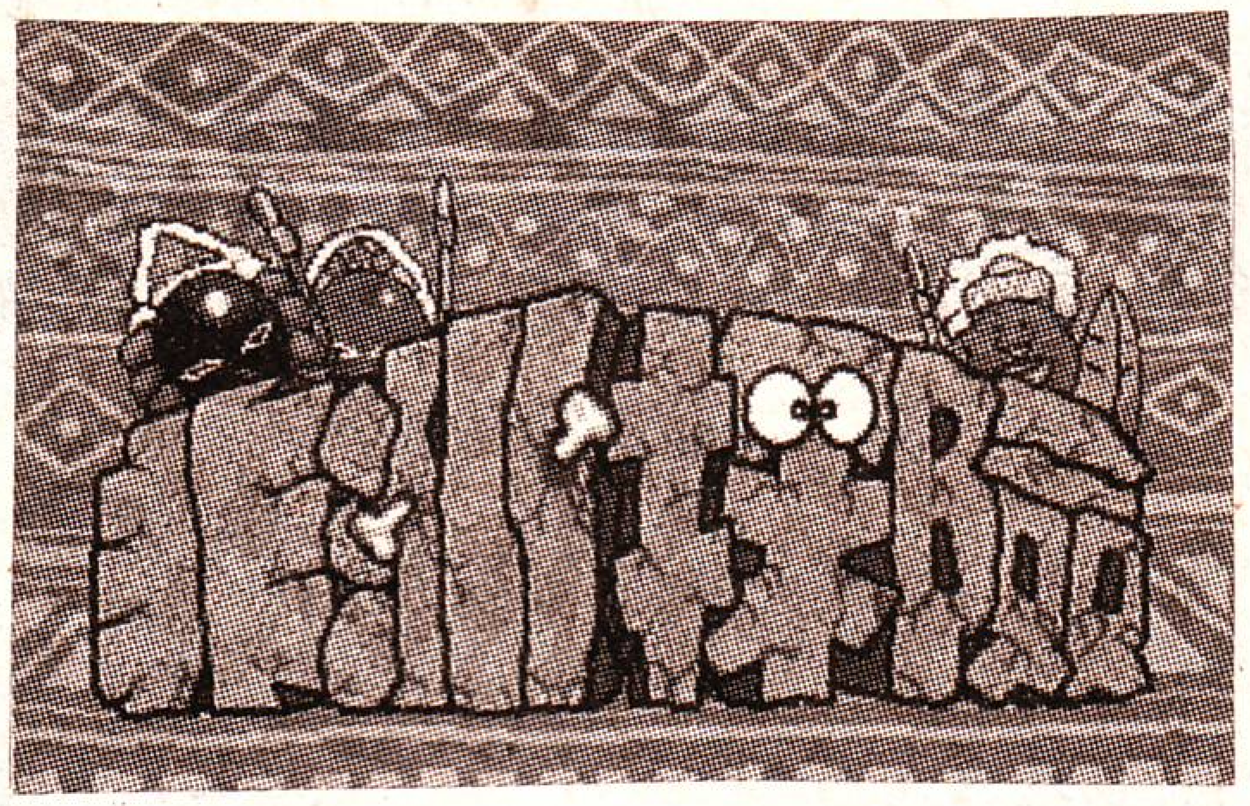


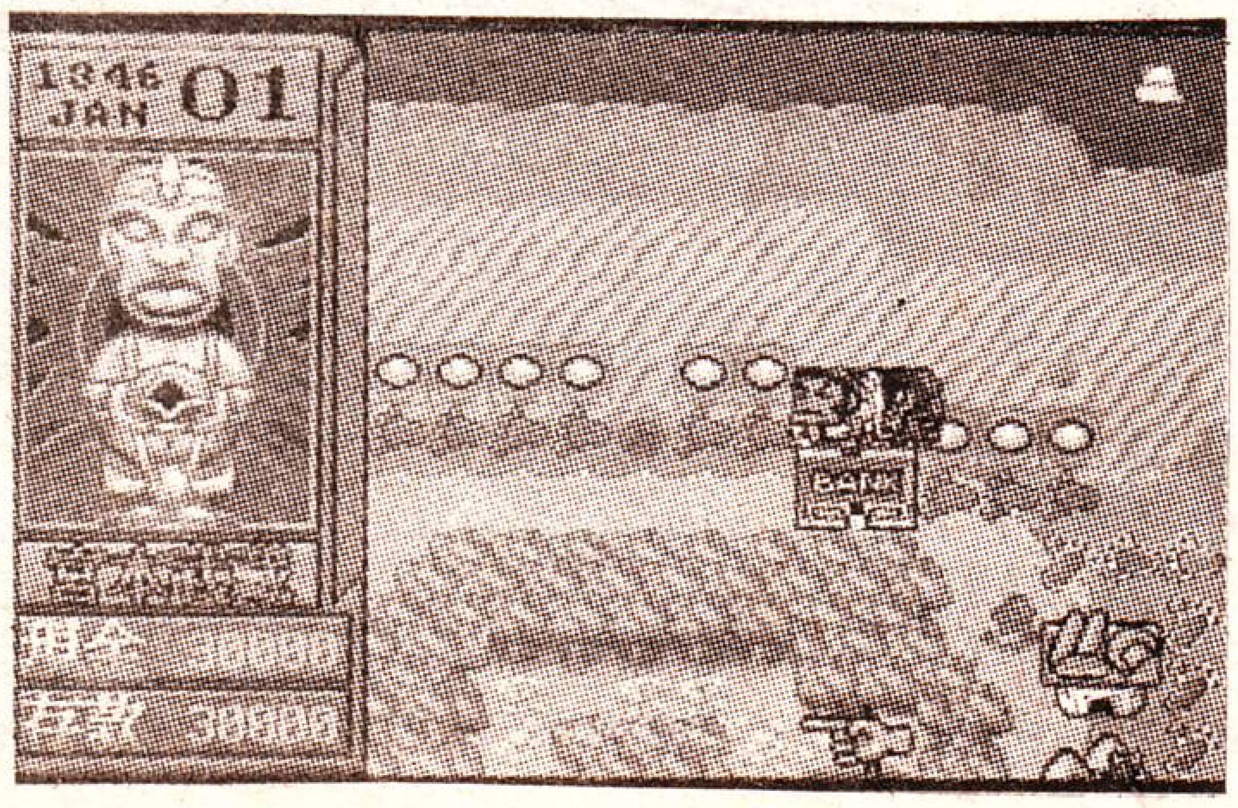


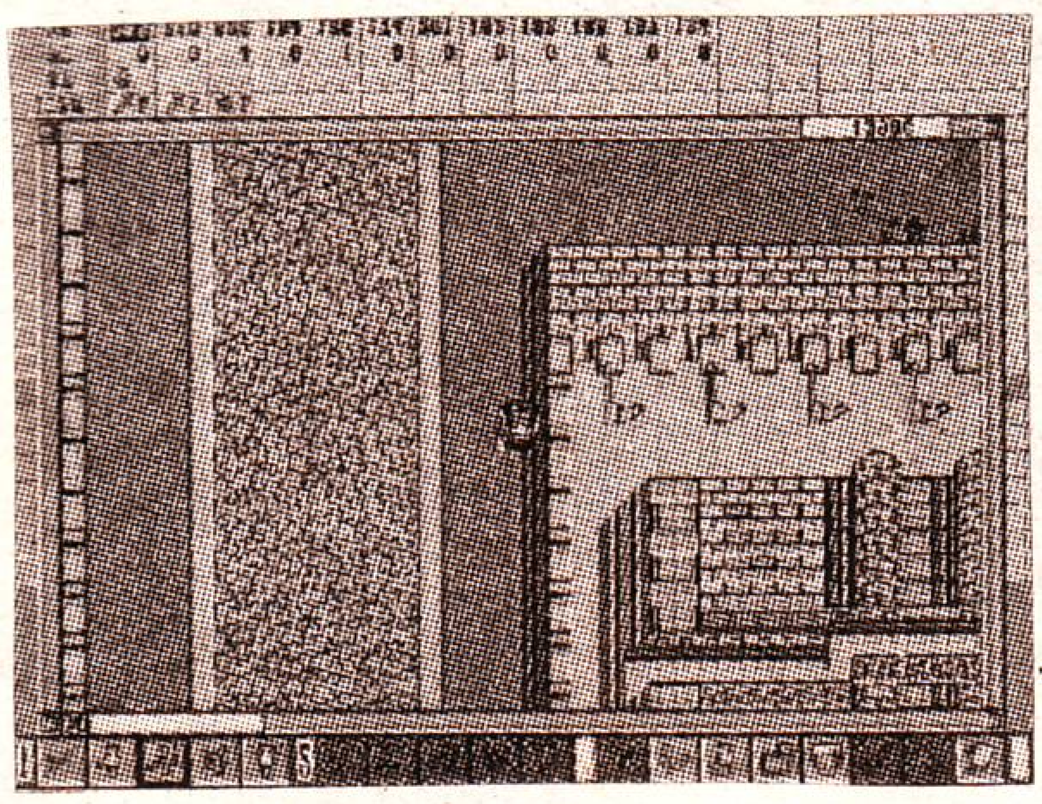
等神奇的场景出现。喜爱RPG的朋友可要密切注意，千万别错过《轩辕剑外传一枫之舞》。自从《大富翁》游戏引起轰动后，陆续出现了《富甲天下》《爆笑三国志》《求婚365日》等游戏。声称要作中国的CAPCOM的熊猫公司竟然也推出了一款这样的游戏《非洲探险》。游戏可6人同时进行。玩家要扮演吸特乐，十三疑，宫本武藏，拿破输，福尔摩斯，买单娜）（听起来全是名人，看上去全是弱智）到非洲探寻宝藏。游戏开始时，大家都在非洲外围进行自己的经营，赚取别人的钱财，购买粮食，弹药及药品，还要雇几名土著人。当有一定实力了以后，便进入非洲腹地。那里虽然有无穷的宝藏，但也有凶猛的野兽。能否活着出来，就看你自己的道行了。人物均以Q版造型出场。但由于这类游戏是从纸上游戏演变过来的，并且已有不少同类作品，所以《非洲探险》可能不会给玩家带来太大的惊喜。不过喜欢这类游戏的朋友倒不妨找几位同好来一竞高下，也是蛮有趣的。喜欢日本游戏的玩家对《First Queen》系列该不会陌生吧。华艺国际公司最近汉化了《FQ》系列的第4代《波斯战记》并以《魔域传说一波斯战记》为名发行（以下简称《FQ4》）。

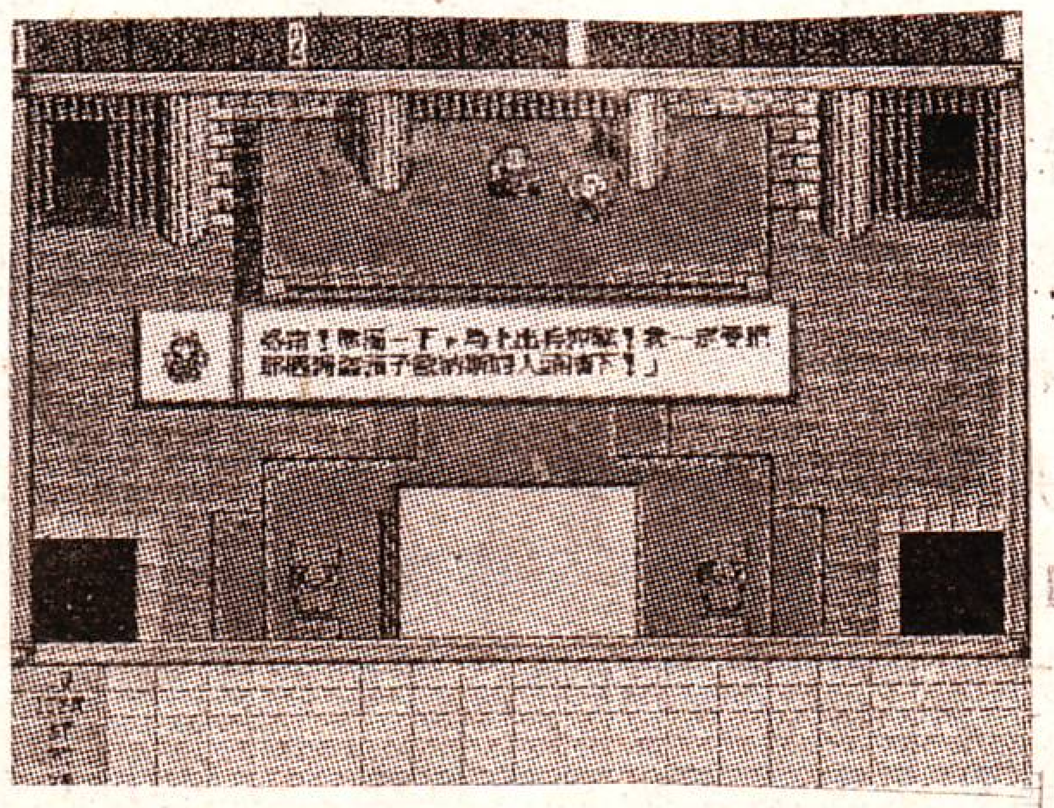


《FQ4》是一个融合了RPG与SLG的游戏。波斯王塞内尔原来是和平君主。但突然为邪灵附身，疯狂地将百姓变为不死军团，搞得到处家破人亡。某国王艾雷斯决定去刺杀波斯王，但是失败了。在神人相助逃出后，艾雷斯联合其它几个正义的国王向波斯宣战，故事就这么开始了。游戏主要是在地图画面进行军队的调遣。但也要到城市里去买武器，药材和获取一些重要的资料。玩家控制的也不仅仅是国王一人，而是每一支军队。一支军队通常由十几人组成。每一个人的姓名及属性都有详细的报告。而且军队可能由各种种族组成，包括武士，法师，甚至蜗牛。群体作战是该游戏的一大特色，就是说你可以同时控制军队中的每一个人去打击敌人。如果你认为这样太累，也可以将控制权交给电脑，这样你就可以舒服地靠在转椅上观看屏幕上数十个小姆指甲大的战士在忙乱的相互追杀，也是十分好玩的。该游戏移植自PC9801，9801游戏最大特点就是640×480的高解析加上搭配极为出色的16色画面。《FQ4》同样不例外。Q版的人物极其可爱，一举一动非常逼真。场景，物品都刻划的非常细腻。可以说《FQ4》是个不可不玩的好GAME。本人一向对SLG不太感冒，也被《FQ4》逼得险些成为熊猫。角色策略游戏也是深受大家喜爱的游戏，象我们熟悉的《天使帝国》系列，《炎龙骑士团》，以及我下面要介绍的《雄霸天下一三国篇》。三国故事一直是电子游戏最好的题材，RPG的《吞食天地》，SLG的《三国志》，《三国演义》，大富翁式的《爆笑三国志》，《富甲天下》，对战《武将争霸》都是很受欢迎的，光谱资讯继《富甲天下一三国篇》后，又推出了角色策略的《雄霸天下一三国篇》（简称《雄》）。在《雄》中，

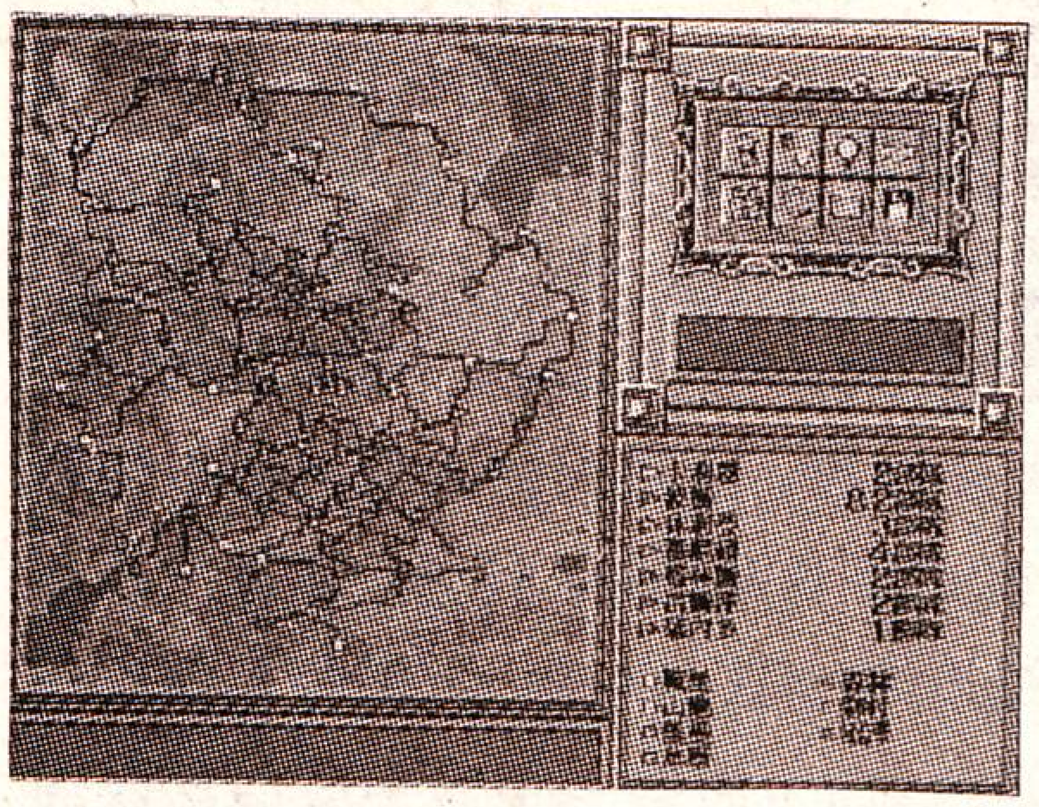


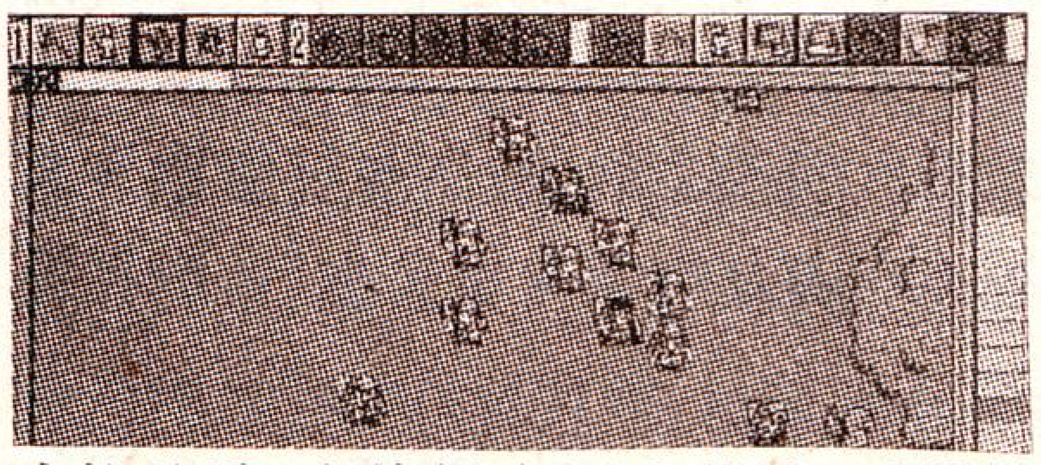






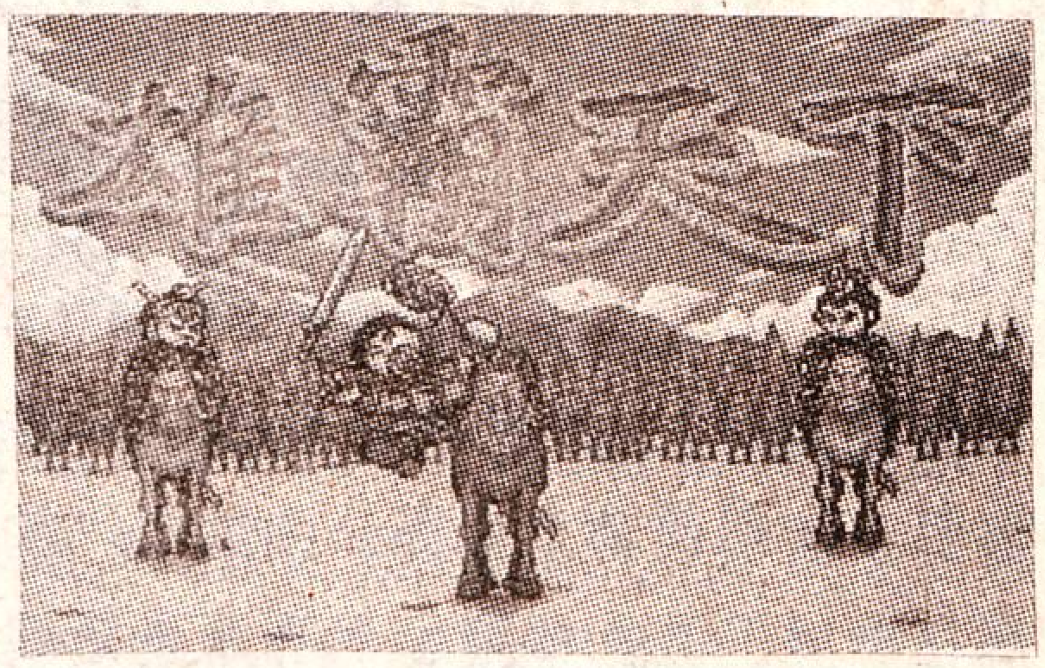
无论猛将，军师还是庸才，都有自己独特的造型，外貌及



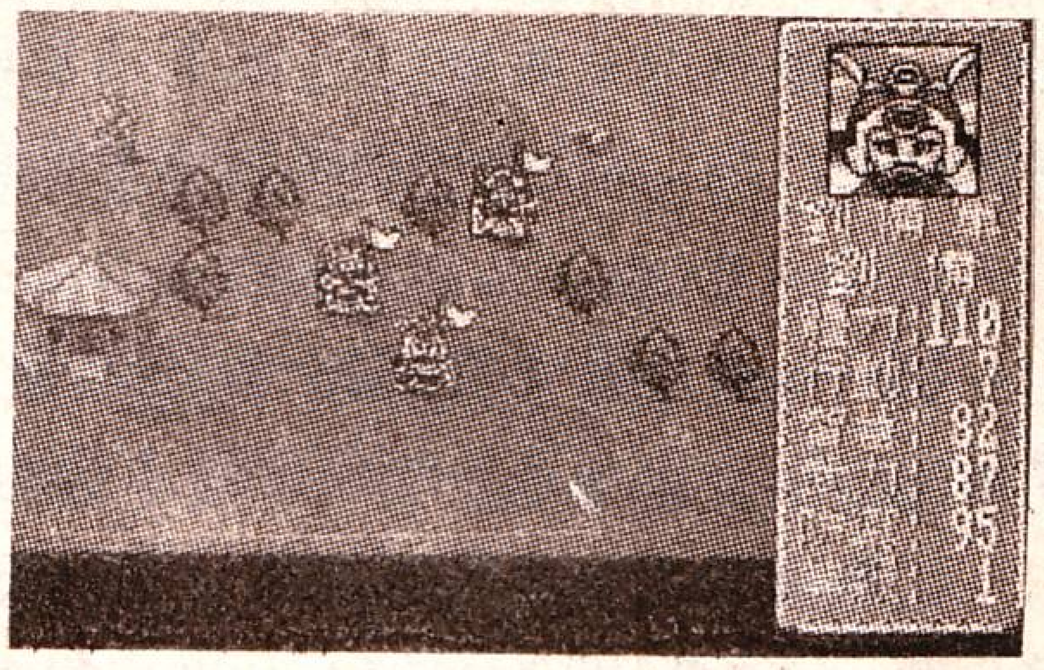


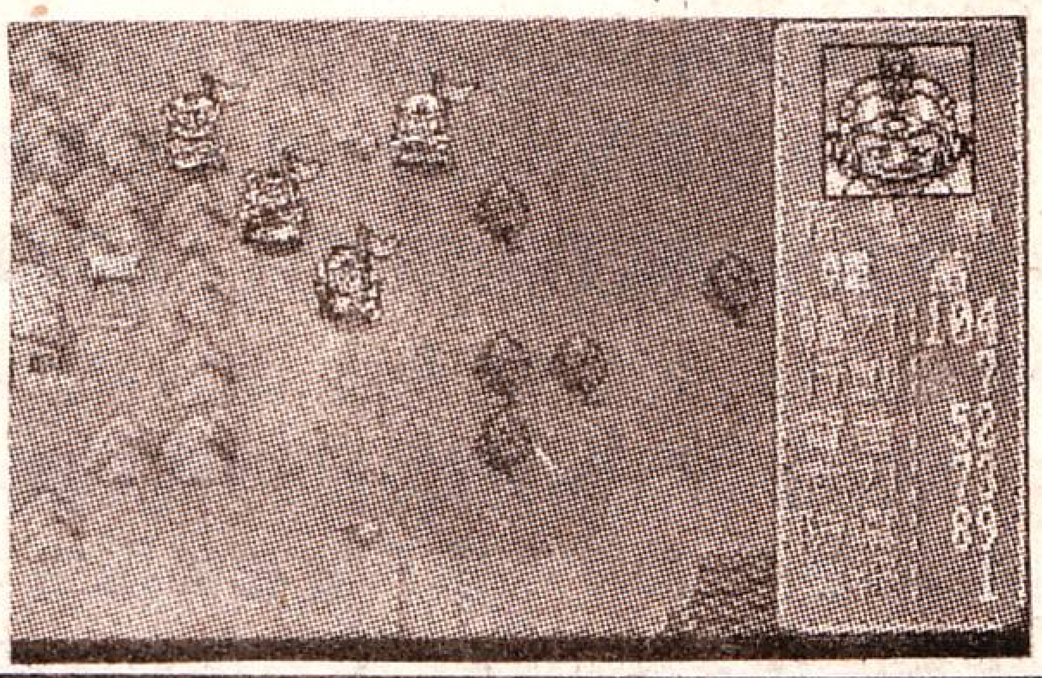
详实的属性。本游戏最大的特色在于玩家不仅可以以魏、蜀、吴三国中任选一家统一天下，还可以允许三个人同时游戏，这在角色策略 GAME 中好象还是第一次见到。在游戏中武将们并不是一味的杀戳，在战场中还有药铺，兵器铺甚至赌场在等待您的光顾。计谋系统也是该游戏一大特色。每一位武将在行动后都可以试着思考一些计谋。有些人会灵机一动想到美人计，而某些人绞尽脑汁头痛不已也什么都想不到。已有的计谋可以使用和传授，如果您满脑子都是一些没有用的计谋，也可以使用“遗忘”把它们忘掉。《雄》操作起来也很简单，只要一只鼠标即可。如果您一时没有可玩的游戏，不防玩一玩光谱资讯的《雄霸天下－三国篇》。

光碟游戏由于允许无限大的容量，所以无论在图形、声音或是游戏长度上远远超过磁片版游戏。《CYBERIA》是一个极其成功的互动游戏。故事主要叙述在未来世界中，一名类似 007 的人物，与敌人周旋，搏杀。游戏中包括了动作冒险，逻辑推理，模拟驾驶，动作射击等多种游戏形式。游戏中的所有人物，场景，都是由 3D STUDIO 绘制。人物动作细腻逼真，不会有木偶般的感觉。射击模式中的场景极为宏大，峡谷，隧道，村落气势雄伟。《CYBERIA》不仅图像华丽，内容也更具深度和难度，大脑迟钝，手指僵硬，鼠标滞涩的朋友就不要玩了。本人在一口气打过五个射击关后，发现鼠标板已经被汗浸湿了（一点不夸张）。由于该游戏制作的比较严密，本人手头所有的抓图工具都无法将它的画面截取下来，所以无法让大家一睹它的容貌，想了解更多的朋友只好自己去买一片玩了。不过我保证您玩后不会失望。《NOCTROPOLIS》（不会翻译的词）是 EA 公司新近发行的光碟游戏。主人公有一大嗜好就是爱看漫画，尤其爱看一部叫《DARKSHEER》的暴力漫画。有一天他中了该漫画社办的有奖活动的奖。当他摆弄奖品中的银币时，被吸入到漫画世界。而画中世界是个阴暗，险恶，到处是暴力的世界，也是漫画人物 DarkSheer 的世界。主角能否逃出升天，就看游戏者您了。游戏采用 3D STNDIO 与真人影像相结合的手法，并且全程语音。该光盘容量约 3 百多兆，在数据区外，还有十多个 CD 音源音轨，让玩家彻底融入游戏世界中。有 CD－ROM 且喜欢与黑暗抗衡的朋友请勿错过。



好了，主编大人又来催账了。只好介绍到此，我们下次再见。





奥春达商贸公司

专营 16 位以上
游戏机、游戏卡

为“东部”玩友特别推荐：

台湾主板世嘉机——原装机性能，组装机价格

I 型 750 元　Ⅱ 型 830 元

全部百分之百兼容目前市面销售的所有世嘉卡，故障率极低，免费保用一年。

本公司经销的世嘉卡品种齐全，价格合理，保证质量。另有各种附设出售。

地址：北京市朝阳区金台路 2 号奥春达商贸公司
（9 路汽车总站西）

邮编：100026　电话：(010)4261188－78707

次世代机战争导致“游戏天堂”终结
游戏业的崩溃？

日本
山川清弘
石川正树

世嘉、索尼为能领先一步而展开激烈的游戏战争充斥着整个次世代游戏市场。由此而产生的各个软件生产厂商在欧美的混乱倾销使其在海外造成了大量的积压库存。

日本国内的市场也由于94年入夏以来16位机的冷落而越发严峻，游戏业界的再淘汰是在所难免的。

“Saturn（世嘉土星）第一年的销售目标要从在全世界范围内卖出200万台改为在日本国内售出200万台。”

这是世嘉企业集团的董事长镰田繁雄充满自信的豪言壮语。“世嘉土星”是装配了32位CPU（中央演算处理装置）的游戏机。

家用电子游戏市场是以任天堂的超级任天堂（SFC）为代表的从16位机到32位机、64位机的程式而世代交替。

SFC在日本普及台数约1400万台。围绕着这一巨大的市场，首先，松下电器产业在美国的3DO公司的基础上研制出32位机REAL，三洋电机则推出了TRY。

索尼和索尼一音乐娱乐公司出资各半的索尼一计算机娱乐公司（SCE）推出了32位机“游戏站”（Play Station），NEC的分公司家用电子公司（Home Electronics）推出了“PC－FX”，日本胜利者公司（Victor）在94年底推出“土星”的互换机V－SATURN。

这些32位机以真实图像和三维电脑图像高速运转，软件中使用了500M软盘容量的CD－ROM。



世嘉VS索尼　竞争的白热化

“土星”和“游戏站”上市以来一直保持着来货即售出的好势头。除了外地店几乎已销售一空，索尼也一样。“土星”是面向玩具商的，它也得到日立家电和东芝、EMI公司的大力协助。（世嘉·镰田繁雄）

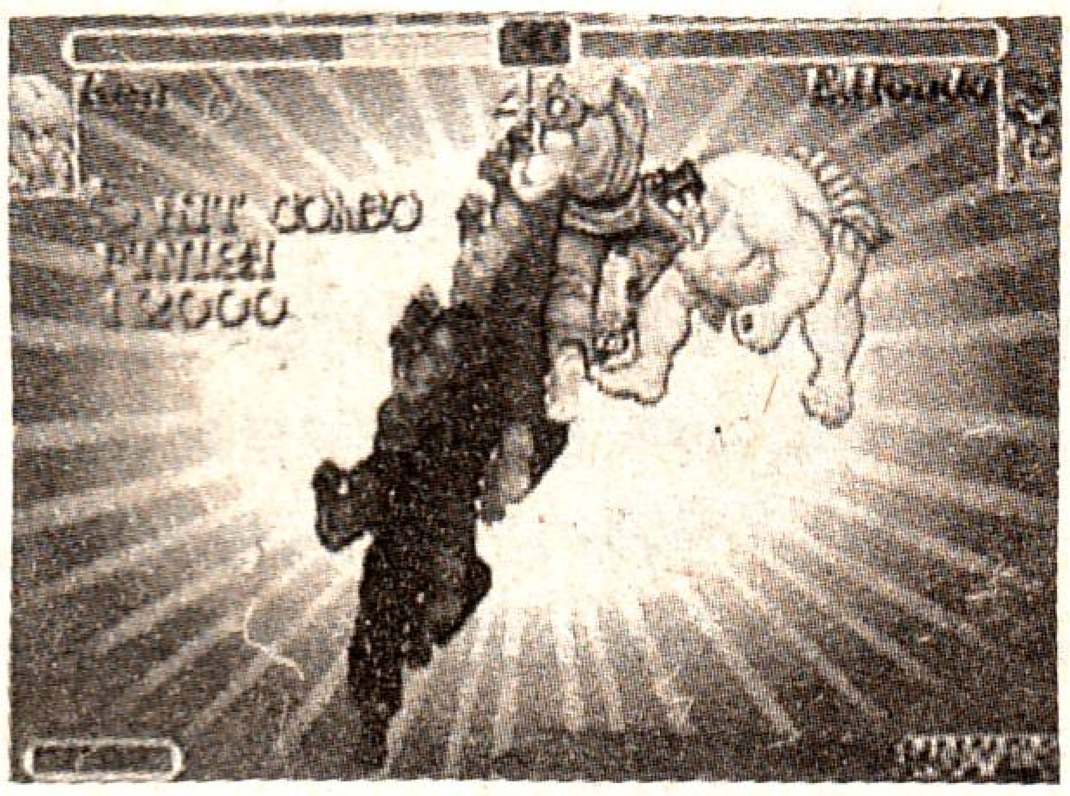
上市前曾抱着半信半疑态度的零售商也对这些新产品如此抢手而感到万分惊异。上市后的大型商店中据称经营“土星”的有70家，“游戏站”的有45家。首批产品上市后马上就有90%被抢购一空。以往任天堂和其他游戏厂家的销售量比率是九比一，而这一年的年底却眨眼间成为了五比五。

然而在年底商战热火朝天之际，制作被行家称为游戏“生命”的软件的各大厂商却突然失去了生气，形势每况愈下。

CAPCOM·KONAMI·休克

去年9月3日，日本市面上流传着“CAPCOM休克”的传言。这是因为在前一天，CAPCOM的业绩大幅度下降，并且各大软件公司的股市价格也同时暴跌。TECMO、JELECO也相继衰退。11月9日发布了KONAMI欧美分公司的库存积压损失最终赤字145亿日元的消息。受此影响，该公司的股票指数也接二连三下跌。

93年以来日元的急速升值造成了出口预算恶化。此外，制作厂商在估算欧洲市场的需求时也产生了极大的失误，造成当地子公司内压仓货物堆积如山，而终于不值一钱的悲惨境地。



▲CAPCOM要休克，《街霸》迷赶紧去叫救护车吧！

更要命的是，游戏机的制造厂商也因为机器的积存压仓而采取优惠让利的措施，买一部主机要随机搭五～六个游戏卡，致使消费者逐渐在观念上形成“游戏卡是白送的东西。”本来应该靠售游戏卡赢利的行业现在却本末倒置了。

国内市场也并不乐观。“94年夏天的游戏市场情况只相当93年的一半。没有轰动一时的作品，32位机只能守株待兔，等人来买。”（大批发商）

虽然没有象欧美那么严重的价格崩溃，但价格混乱的阴影一直笼罩着软件市场。此外，据称占整个市场30%乃至50%的二手货市场的扩大也威胁着新作品的销路。

“现在的孩子们越来越聪明了，9000日元买来的

RPG 游戏很快就能和朋友们一起打穿，而随后就被卖到旧货店去。”

“产品新上市时能卖到 9500 日元，等它降到 4500 日元时，再买来玩也不迟。”(布鲁托商社社长·山崎光春)孩子们像是在做游戏的期货交易。

救世主 CD－ROM

任天堂长期以来一统天下的局面也出现了弊端，主要在于软件的委托生产环节。软件厂商和任天堂缔结了许可权合同，由任天堂对卡带进行委托生产。而软件制造商则根据其生产的数量支付专利税(即版税)。生产的数量则是根据批发商订货的数量而后决定的。但是从卡带的订货到成品的周期大约要三个月。虽然在游戏轰动时没有库存，但到了大量上市时则已错过了销售旺季，因此批发商的订货往往过剩。由于采取现金进货的方式，软件一旦滞销，就只有积压在库了。

“欧美的压仓也属于卡带的问题。”(德中晖久·SEC 副社长)

索尼则是采取对自家的主力商店进行直销的方式。作为 CD－ROM，不到一周时间即可制成。因此一开始先少量生产，一但打响，马上批量供应。因而不存在商品积压的问题。

而且 32 位机的委托生产成本在 1000 日元上下，比任天堂要便宜。“与其一家独霸天下，还是由几家来竞争的好。”(NAMCO 社长中村雅哉)这也是整个游戏业界所期待的。事实上，作为软件的救世主的 32 位机也确实在年底的商战中渐露峥嵘。

3DO、PC－FX 的失落

“3DO 没救了。”内行们异口同声这么断言。94 年 3 月份上市的松下 3DO REAL 到现在在国内外只卖出了不到四十万台就已停滞不前了。次世代机种中除了最具普遍性的音乐 CD、CD－G(图像 Graphic)之外，即便是照片 CD(Photo CD)也是如此。

松下 REAL 虽具备了多媒体终端的特性，但终因软件不足而留下遗憾。“孩子没有想买 3DO 的欲望。但如果是世嘉或索尼，则即便靠攒下压岁钱也要买到手。”(零售店)

松下抱着“看准一个机种就要长期开发是游戏的常识。”这一宗旨，面对 95 年底的商战宣布要开发可将 REAL 升级的 64 位 3DO 产品。消费者对于究竟买哪种机器更好已开始迷茫了。

NEC－HE 公司也在临上市前将最初预定的 12 月 9 日推迟到 12 月 23 日。这明显会失去大量本来要用冬季奖金来购买次世代机的浮动购买阶层。“要完成年内 7 万台的最初发货计划。”(小林淳二董事长代理者)而推迟的原因据称是“同箱中，NEC 个人电脑‘PC 98 系列’的安装说明书出现了问题。”(井口哲也个人产品事业部课长)

结果，到 95 年生存优势便已集中在世嘉和索尼身上了。现在看来，还是世嘉因为先行上市而领先一步。当然，95 年才是决胜的关键。

“拥有 Mega Drive 的人肯定买世嘉‘土星’街机的移植作品，是电玩者必备的。只是面向电玩迷的游戏一般难度较大，对女性和上年纪的人不合适。由于世嘉局限于电玩迷，使索尼终于迎头赶上。”(零售店)

任天堂 64 位机的阴影

“索尼和世嘉大概都能够达到 100 万台，问题是谁先谁后。”(野村综合研究所研究员，棚桥祥纪)。在 95 年底，任天堂将以 3 万日元的价格推出六十四位机“超级 64”。

“上市企业为维持其利润将不得不随 32 位机赠送软件。”(世嘉·镰田氏)这是厂商的打算。而“软件厂商将会依然围绕着任天堂而开展生产。”(批发商)，开发的主力集中在 SFC 上，其余的大多会放在次世代机上。

面向任天堂拥有 200 万软件销售量的爱尼克斯和史克威尔也声称“如某机种普及量能达到 300 万台，就制作 32 位机软件。”

“任天堂不拘一格。有从父母到儿童都能接受的节目，也有面向电玩迷的内容。色彩也很出众。32 位机战争的获胜者，也只不过获得了对任天堂的挑战权而已。”(零售店)

然而任天堂出手后的市场将会如何走向呢？请看下面三种假想的可能和结果。

1 超级 64 位机在 95 年内上市
任天堂的市场占有率居高不下



▲在次世代机的夹击下，大金刚难现昔日辉煌。

至今为止任天堂对于它的消费者、特别是孩子们是值得信赖的。次世代机大战中 SFC 的“超级大金刚”能突破百万销售大关是一个绝好的证明。“超级 64 位机”在软件和主机等正被全方位地投入开发。如果世嘉和索尼继续在 100 万台左右徘徊不前的话，这种“短期连续政权”恐怕将在任天堂的“正宗派政权”面前自行消亡。

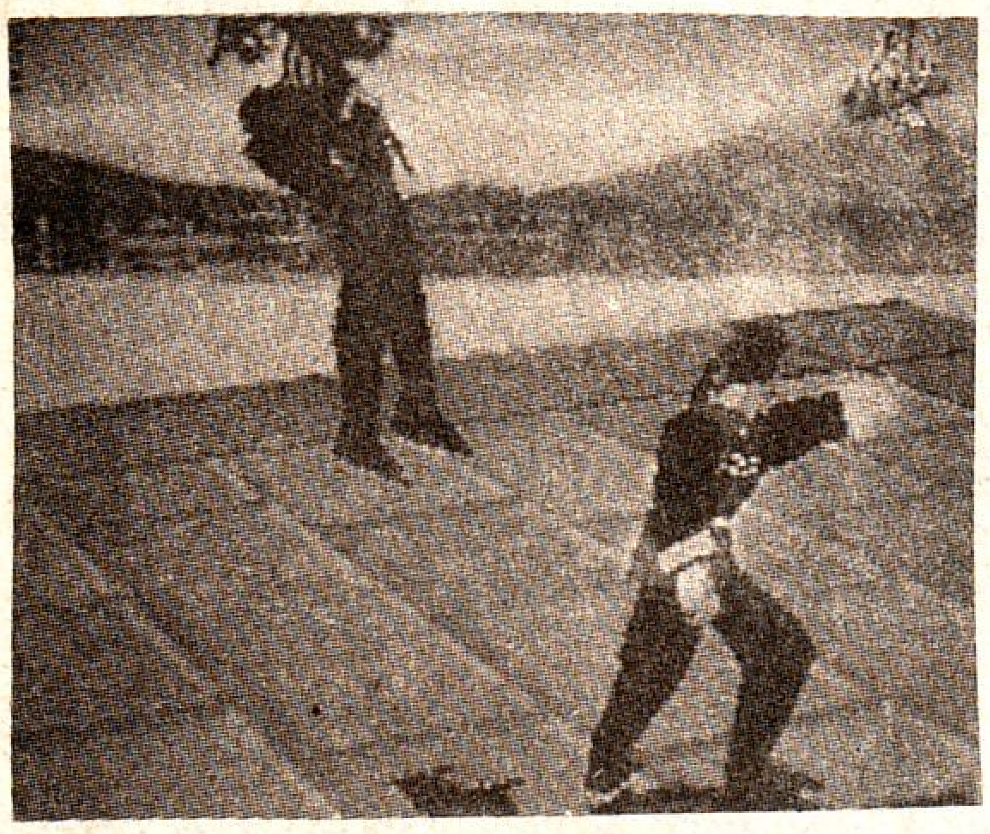
作为任天堂取胜法宝之一的，有 95 年春季开始上市出售的 32 位机“VR BOY”〔零售价格主机为 19800 日元，软盘为5000～16000日元〕，它直到95年末一直会吸引

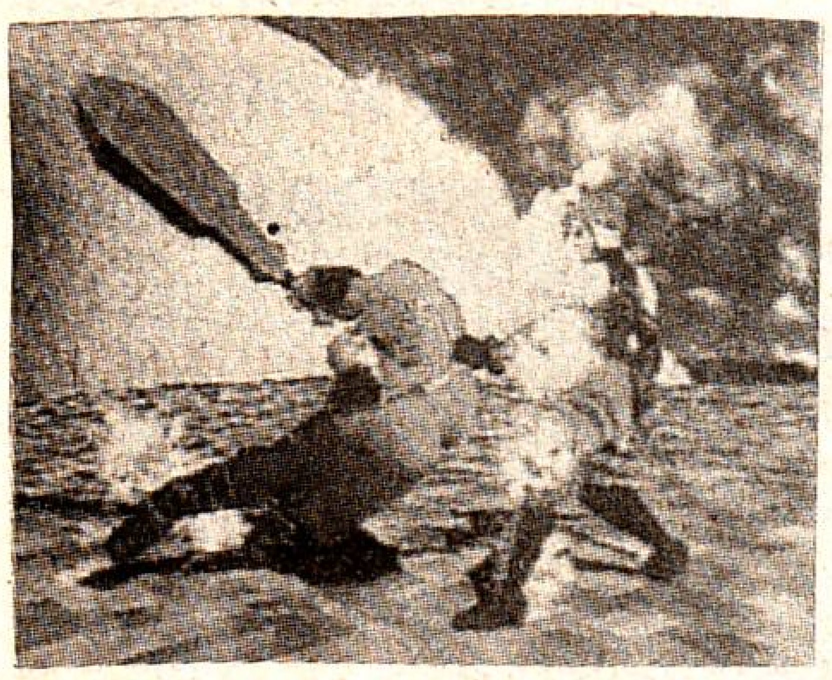
次世代机(32—64位)发展战略及前景

多媒体度	厂商	机种	希望零售价格	实卖价格	上市日期
高	PIPPIN 邦迪	POWER PLAY	50000日元/台	——	1994年后半年
↑	3DO 松下电器	REAL	FZ—10 开放价格 FZ—1 44800日元	35000元以下 38000元左右	94年3月20日
	3DO 三洋电器	TRY	54800日元	40000日元以下	94年10月1日
	NEC	PC—FX	49800日元	43000日元左右	94年12月23日
	土星 日本胜利者	V土星	不进行价格设定	40000日元左右	94年11月22日
	土星 世嘉	世嘉土星	44800日元	40000元左右	94年11月22日
	索尼	PLAY STATION	39800日元	基本定价相同	94年12月3日
低	任天堂	超级64 (日本名未定)	30000日元以下	——	95年末商战

着消费者,这是非常重要的。它配有红色的头盔主体式演示。在上市后一年中预计将售出主机300万台,软盘1400万件。但是在94年11月份的展示会上评价不高。上市时能否推出极具魅力的立体软件将是关键。

2 "超级64"推迟
世嘉或是索尼的扩张





▲◀世嘉索尼——争夺与任天堂的决赛权

"即使主机已开发完成,但由于软件的完成不顺利会使其上市遭到推迟。"(任天堂·山内溥社长)。任天堂曾经有过SFC上市推迟约一年半的先例。索尼的一个职员透露:"任天堂正在经历技术革命,将CG透视等技术应用于电视CM中。64位机绝对会推迟发售的。"如上市时间推迟至96年春以后,则32位机就会占绝对优势。世嘉和索尼当中,谁能抢先达到二百万台的普及量,就将成为日本的霸主。艾尼克斯、史克威尔已表明将为其提供软件,而这将使该机种迅速扩张到500万台。

3 三大公司陷人胶着状态
游戏业 GAME OVER

世嘉、索尼的势头停滞在一百万台左右,而任天堂64位机也终于在二百万台时裹足不前,这是最令人沮丧的情况了。"以RPG开发成本来说,如果不能卖出一百万盘就不合算了。"(史克威尔社长,北野哲夫)。所以,史克威尔只销售面向SFC的软件。

"次世代的机种加起来,也未必比得过SFC的数量。这样一来,即使软件变得便宜了,如果用户的人均购买力保持不变的话,整个市场还是衰退的。"(这是调研中心主任研究员,早川彰美的看法),如果各公司合计不能超过五百万台,海外又有过剩压仓的负担,那么未来就很衰弱的软件制造商将会有进一步全面衰退的可能。"如果主机不能普及,谁(指软件商)也不会参加(制作)的。游戏一旦被认为是没有魅力的,那将是最可怕的事情。"(任天堂董事长,今西纮史)

在任天堂垄断的时代,在各个游戏机制造商之间有一种默认"任天堂和平盛世"的彼此心照不宣的"协调体制"。但是,在市场陷入萧条时期后,各个制造商在欧美以至日本展开了所谓"乱卖大战"。主机销售要依靠搭配游戏节目,致使软件市场完全崩溃。

此外,还有个人电脑厂商也名正言顺地加入游戏的行列。美国的苹果电脑推出了配以64位CPU"POWER—PC"的多媒体CD—ROM硬件规格的"PIPPIN"。第一代机"POWER PLAY"将在95年下半年由邦迪公司以五万日元左右的价格在美国和日本同时上市。麦金塔个人电脑用的CD—ROM虽然无法再生,但很容易移植。邦迪声称"在上市时要配以一百种游戏软件。"(山科诚社长)。如果多媒体个人电脑系列得以普及的话,那么高不成,低不就的32位游戏机将处于骑虎难下的境地。

电视游戏中,当游戏者失败时,只要选择Continue(继续游戏)就有取胜的机会。也只有选择Continue才不会GAME OVER。现今的欧美市场,各软件厂商已不能Continue了,很难保证日本厂商不会GAME OVER。

多媒体终端的可能性预想

销售目标(日本)	主力软件名称	战　　略	纯游戏度
全世界第一年 100 万台	从麦金塔个人电脑软件移植，邦迪本身也要开发几十种节目。	64 位 CD－ROM 机。具有充实的教育、音乐、情报、通信功能。	高
全世界第一年 60 万台	CAPCOM《超级街霸ⅡX》光荣《信长的野望·霸王传》	95 年下半年将推出升级为 64 位的互换装置。	
第一年 6 万台	NAMCO《星空之刀》UIS《朱拉吉克号船》	和 REAL 的机能完全相同，通过玩具批发商直销。	
第一年 50 万台	HUDSON《暴烈格斗》NEC《卒业ⅡFX》	以和“PC 98 系列”兼容为特点，两者互相充实。	
全部土星的一成	世嘉《VR 战士》世嘉《DAYTONA U.S.A》世嘉《VR 战士 2》	和世嘉土星功能相同。	
第一年 200 万台		以游戏为龙头，兼有通信，卡拉 OK，录像 CD 接合器的多功能 CD－ROM 机	
至 95 年 3 月末 100 万台	NAMCO《山地赛车》《斗神传》	虽具有除通信功能和音乐以外 CD 潜在的广泛功能，但表面上是以“纯游戏机”出现。	
未公布	任天堂自制软件几家国内外一流公司软件	舍弃 CD－ROM，准备开发纸价格的卡带，提供廉价软件。	低

能理解“多媒体”的人就是胜者

世嘉企业集团社长　　中山隼雄

《超级大金刚》作为 16 位机节目是很不错的。但比起没有 32 位机的美国来，在日本的销路正如事先所预想的不是很好。把它称作电脑图画有些勉强，如果它能满足消费者的需要就没有必要推出 32 位机了。艾尼克斯和史克威尔即使推出再好的 SFC 用软件，也只好象是在一场马力不同的摩托艇赛中去争夺胜负。

今年 3DO 和索尼、世嘉大概共售出一百万台左右了吧，加上软件有六千亿～七千亿日元了。

到 95 年 3 月为止卖出一百万台的话，到明年的某个时候会达到国内二百万台、全世界三百万台的普及量，其后就会顺利地发展壮大下去了。CD－ROM 读盘时间缓慢的这一缺陷，以“土星”那种速度用户是能够容忍的，价格也能被接受。

在家里能不能唱卡拉 OK？这是固有观念的问题，如果能从根本上给以接受就没有问题了。也就能理解为什么卡拉 OK 和录像 CD 不能说是多媒体了。话有点扯远了。

市场的波动突然连超级 64 都卖不了五百万台了，并不是因为有人从中捣鬼。储存器容量大就肯定要使用 CD－ROM。游戏由于配备了电脑防盗版装置，特别题材的软件能卖到高价。

土星是以十四、五岁至二十七八岁的人为对象的。服装上的小花边在三～六岁的小孩中是广为普及的。七～十三岁的必然是用一万～一万五千日元的游戏专用机。虽然想把 CD－ROM 降低成本而制成二万五千日元左右的游戏机，但这个理想破灭了。

土星成功与否的关键在于：①制作出适合日本的新软件；②录像 CD 更为普及；③消费意识的转变；④教育软件的动向。以上四点。游戏 CD 的规格统一在目前游戏机双雄争霸的局面下是很困难的。

只有任天堂是游戏衰退时的中流砥柱

任天堂社长　　山内溥

一无所知的人声称任天堂从宝座滑落，渐渐消沉。这是完全不懂商业的某些传播媒介的无稽之谈。

当然不能说 32 位机卖不出去，而以零蛋告终。把营业用游戏移植到家庭中，是以电玩迷为对象的。这样的电玩迷连一百万～二百万也没有。SFC 之所以普及量达一千四百万台，是受到从小孩到大人，包括了妇女在内的广大阶层接受的结果。即使 32 位机也制作儿童的游戏节目，但对眼界高的人来说自然就看不上眼了。

32 位机直线下降，原价打折后的游戏机是卖得越多损失越大。软件也大都滞销。可说是挨了当头一棒，半年之内难以恢复元气。95 年能售出的也就是支撑着整个市场的一部分 SFC 软件了。

《超级大金刚》当初的目标是 94 年内达到 600 万盘的销售量。第一批产品在日、美光售出一百万盘，基本卖完。《超级大金刚》上市时，大概很多用户对 32 位机的软件还抱有某种幻想吧。否则，就会更加畅销了。这一使用 CG 透视技术的软件到 95 年末一直会保持进攻的商战态势。

64 位机也以 95 年底商战为目标。在劣作叠出、市场崩溃之中，少数精锐的软件厂商正联袂坚守市场。理想的年均上市软件数目应为十八种，从开发者的期望来说有时也有三十～四十种。象某些公司那样达到一百～二百种是不可能的。

虽然今后不用 CD－ROM 了，但并不是说只做 MASK ROM(卡带)。使用新的素材也要经过反复研讨的。

“九四年电子游戏软件典藏本”四月下旬发行

电子游戏软件自创刊以来，受到玩友的热烈欢迎，已出的杂志在全国范围内消化得干干净净。编辑部里的老鼠都饿死了。许多玩友很想看到我们幼稚期的作品，来信要求重印旧刊，否则遗憾终生。（真肉麻，不过原话是这么讲的）为此我们编印了《94年电子游戏软件典藏本》。为了使所有玩友皆大欢喜，我们确定了以下编选方针：一、以前几期杂志（尤其是创刊号和第二期）精彩内容为主，并逐篇做了修订，有些重要的文章和攻略则完全重写。二、约有80页为过去从未刊登过的全新内容。收录了近200个游戏秘技。对三国系列、龙珠系列、光明与黑暗系列等均做了新的攻略补充。可使所有玩友大饱眼福。三、24页彩页中，保留原刊十页精彩画面以供欣赏外，其余14页均为重新制作的最新游戏欣赏。有很高的观赏价值和收藏价值。

本刊在此郑重声明，所有以上新内容及彩页为典藏本独家享有，均不在以后杂志刊载。

这是大陆第一本装帧精美的电子游戏典藏本，70克胶版印刷，16开黑白内文近200页。彩色24页全部进口铜版纸印刷。零售价每本15元。

邮购办法：

到当地邮局直接汇款至北京东城区沙井胡同15号《电子游戏软件》杂志社发行部，邮政编码：100009。免收邮寄费。如需挂号每本增加1元。汇款时请在邮汇单上正楷详填订阅者姓名、地址、邮政编码、订阅内容等（订阅内容可填写在邮汇单附言栏内，请专款专寄）。

致电玩迷们的一封公开信

电玩迷朋友们：久违了！

自从本部在《GAME集中营》上刊登广告以后，在短短几个月里就受到了近二千多名电玩迷和部分游戏机经销商们的关心和支持。众多玩友积极参与新游戏的闯关、秘技专访、新机种的评测等等，还有众多玩友急切要求我们把游戏机的价格降至他们所能承受的范围之中。因此本部专门与香港诚丰实业有限公司取得联系并达成协议，特要求诚丰公司保证货源、保证质量、并把价格降至最低批发点和代理点，同时为了答谢各位玩友在暑假期内尽享游戏王国的乐趣，特以批发价格向国内单机发售。

祝电玩朋友们学业、玩业、事业业业有成！

此致

敬礼

小史　阿南

1995,5,10

产品名称	特价	产品名称	特价
美国产超任	930	日本国产超任	975
超任博士磁碟机Ⅵ	1670	(16M)超任光碟机	2450
光碟机PC机用	590	超任电光枪	430
世嘉机(台湾PAL制)	590	16M世嘉磁碟机	2150
世嘉CDROM－2	2050	原装3DO代碟2张	3850
世嘉土星准64位机	5800	世嘉一超任转换器	780
超任解码王	2000	24M超任霸王	1850
32M超任霸王	2100	博士Ⅵ专用ROM卡	380
NEO GEO游戏机	2300	NEO GEO CD机	6000

特别推出超任至街机转换器，可以投币计时，不用原来手掣，立体声音源再加几万种颜色输出真正可于街机版相比拟。代理价280元。从现在起免费索取各种资料或者与当地经销商联系。（所有产品邮资另付）

代理商地址：河南洛阳市洛阳商场二楼东厅

联系人：海军　**电话：**0379－4932048

辽宁大连市理工学院　苏波 0411－4709944

河南三门峡市电脑游戏经营部　韩沫　03891－222925

请部分代理商尽快把协议书寄来，以便刊登。

地　址：山西省侯马市建材招待所一楼

名　称：四通公司第一营业部

开户银行：市农行大十字分理处　**帐号：**810－256

电　话：03651－220958　**邮编：**043000

联系人：南盒民　郝志声（小姐）

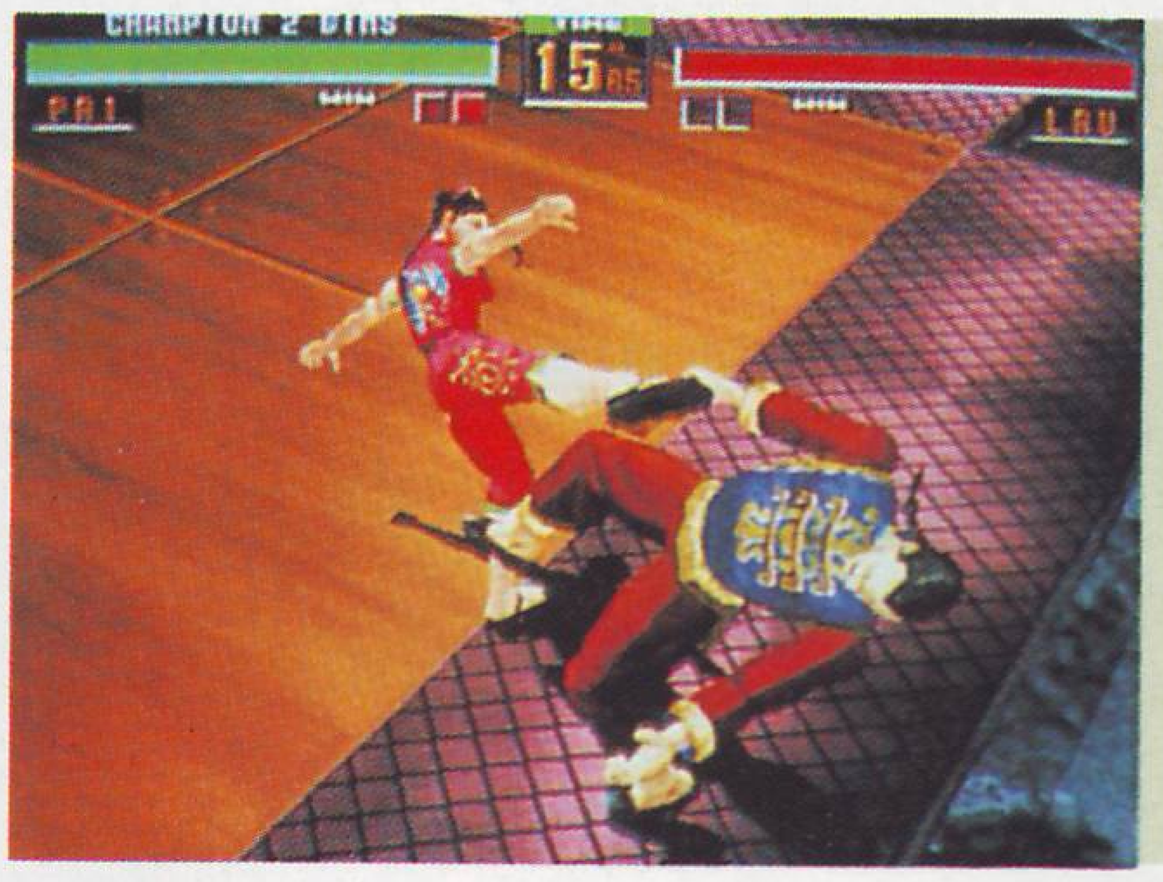
VIRTUAL FIGHTER2

舜帝和 JACKY 的空中战，可以看出背景非常细致。



类型 ACT　**机种** ARC　**厂商** SEGA

世嘉 AM2 的结晶"VR 战士"推出不到一年，2 代已经登场！在一代的热潮尚未过去时掀起了一个更高的浪潮。比起一代背景更加漂亮，角色的轮廓也圆滑，而且，1P 与 2P 角色有两套不同的服饰，玩者极大的视觉享受。本辑特选一批精彩剧照供玩家欣赏。



陈佩比一代大为增强，甚至与其父陈洛不相上下。



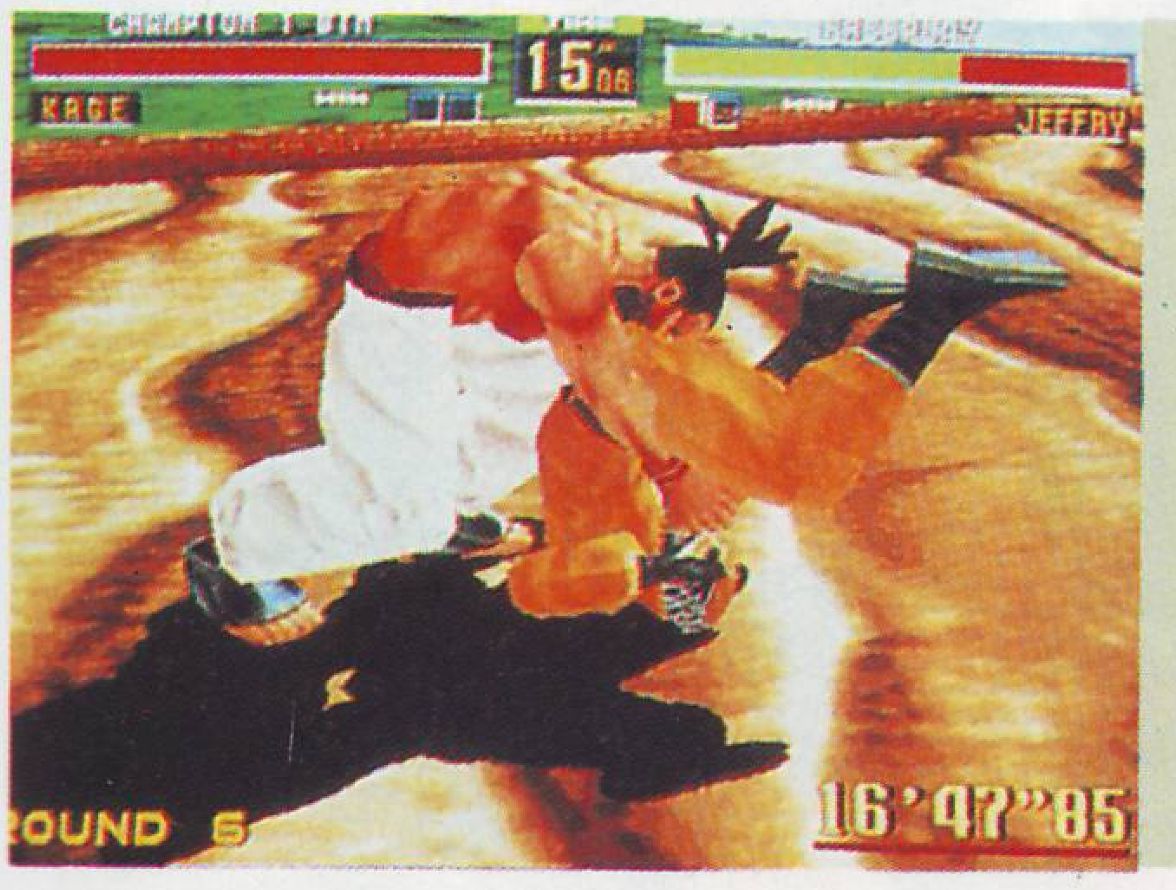
结城晶依然是最强的？



由于面部不再是生硬的多边形，人物显得十分真实和漂亮。



利昂 VS WOLF，技巧 VS 力量。



无限制的放缩可以把画面放到更大。



加分舞台会遇到前作的水银战士 DURAL。

二代中的人物及背景与一代比真是天壤之别。






The Future Is Now
SNK
4月28日
CD版発売予定
価格8,800円(税別)
4月21日 ロムカセット版発売予定
価格32,000円(税別)
— 遥かなる闘い —
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
かろうでんせつ3
©SNK 1995
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。



通向最终胜利之路。
46
WON
PLAYER SELECT
Fatal Fury 3
※画面は開発中のものです。



类型 ACT 机种 NEO·GEO 厂商 SNK 容量 196M

SNK 的作品多以射击及动作为主，近年的对战大作更是多得不胜枚举。眼下要向各位推荐的就是集合了 SNK 历史上众多著名人物的'94 格斗之王，这个节目中包括"亚典娜"、"怒"、"饿狼"、"龙虎"中的很多角色，其中最引人注目的当属包括不知火舞、KING、坂崎百合的女性队。共有八个格斗组，以组合战—三对三的方式进行，这就要玩者熟悉队中每一位角色的招式及性能，使节目相当有挑战性。

飞鼠之舞！但是没有线移动，很容易被对空技击落。相同情况也发生在许多人身上。



电玩大排档

可以看见许多熟悉和新鲜的必杀技。







本节目也有两支主角队，均是由热血好汉型或帅哥型角色组成。

所有人都有超必杀技。另外注意一下角落上的舞，被打倒的队友都会变成这种样子在旁观战。





雅典娜队的胜利画面，在麻宫身后的老人是陈元犀，年青人是秦振新。





SHOOTING FANTASY

射击游戏漫谈

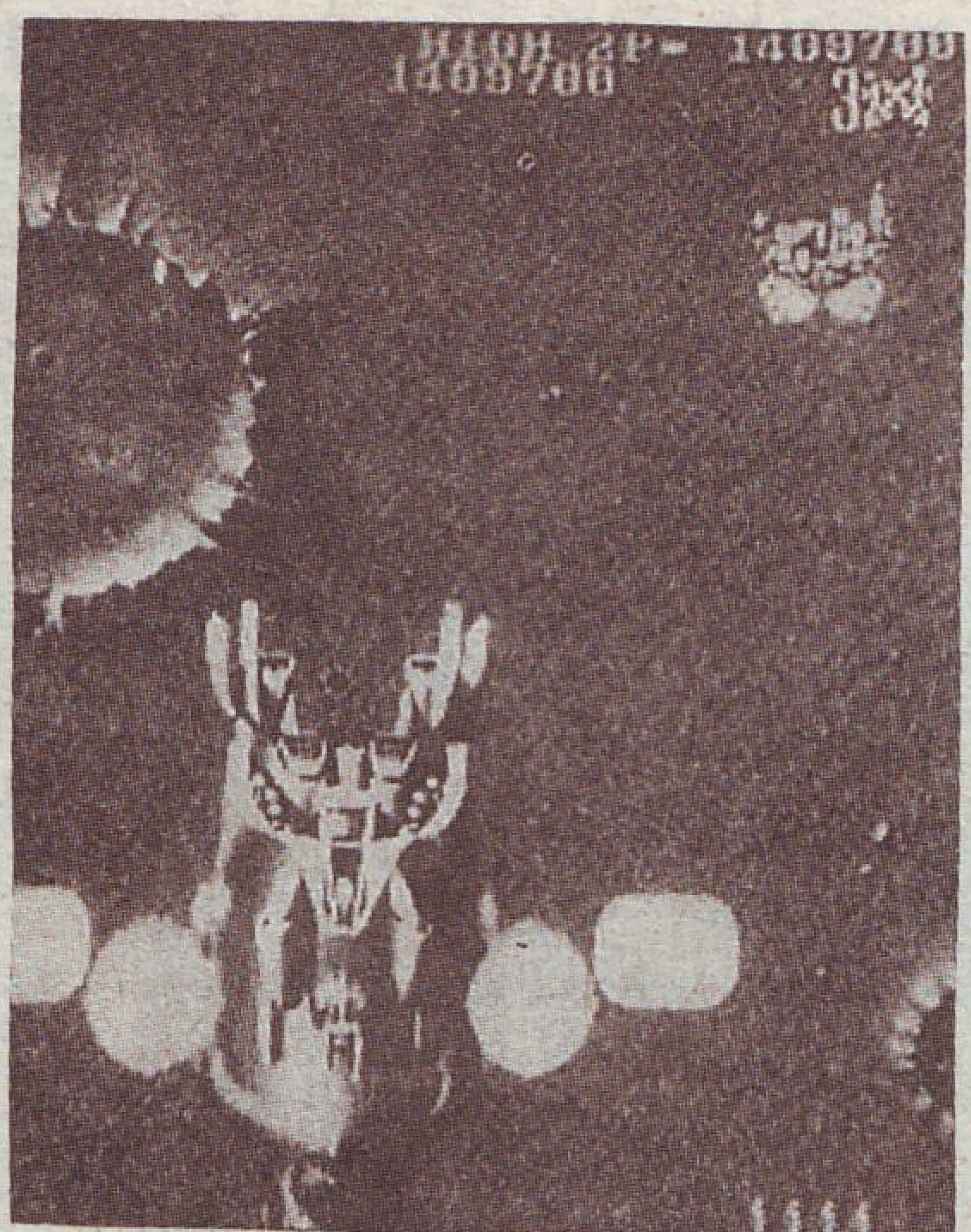
文/邱康[illegible]

射击游戏的历史就是全部游戏的历史。在全部游戏过程中，射击游戏可以说是最古老的。但目前状况似乎有点“疲软”，有一天射击游戏会变成恐龙化石吗？我们通过介绍射击游戏的历史演变及未来走向一起解开这个谜。

射击游戏从诞生到现在已有十余年了，论年龄也算得上TVG界的老大哥。那么什么叫射击游戏呢？谁也没下过定义。粗论之，大约是“操纵飞行器发射子弹打击敌人的游戏”罢。那么有人不禁要问《魂斗罗》、《古巴英雄》算不算射击游戏呢？本文暂先不算，以缩小讨论范围。可是《特殊部队》算不算呢？唉，虽不是飞行器，但也算吧。总之这个定义是不太严密的。

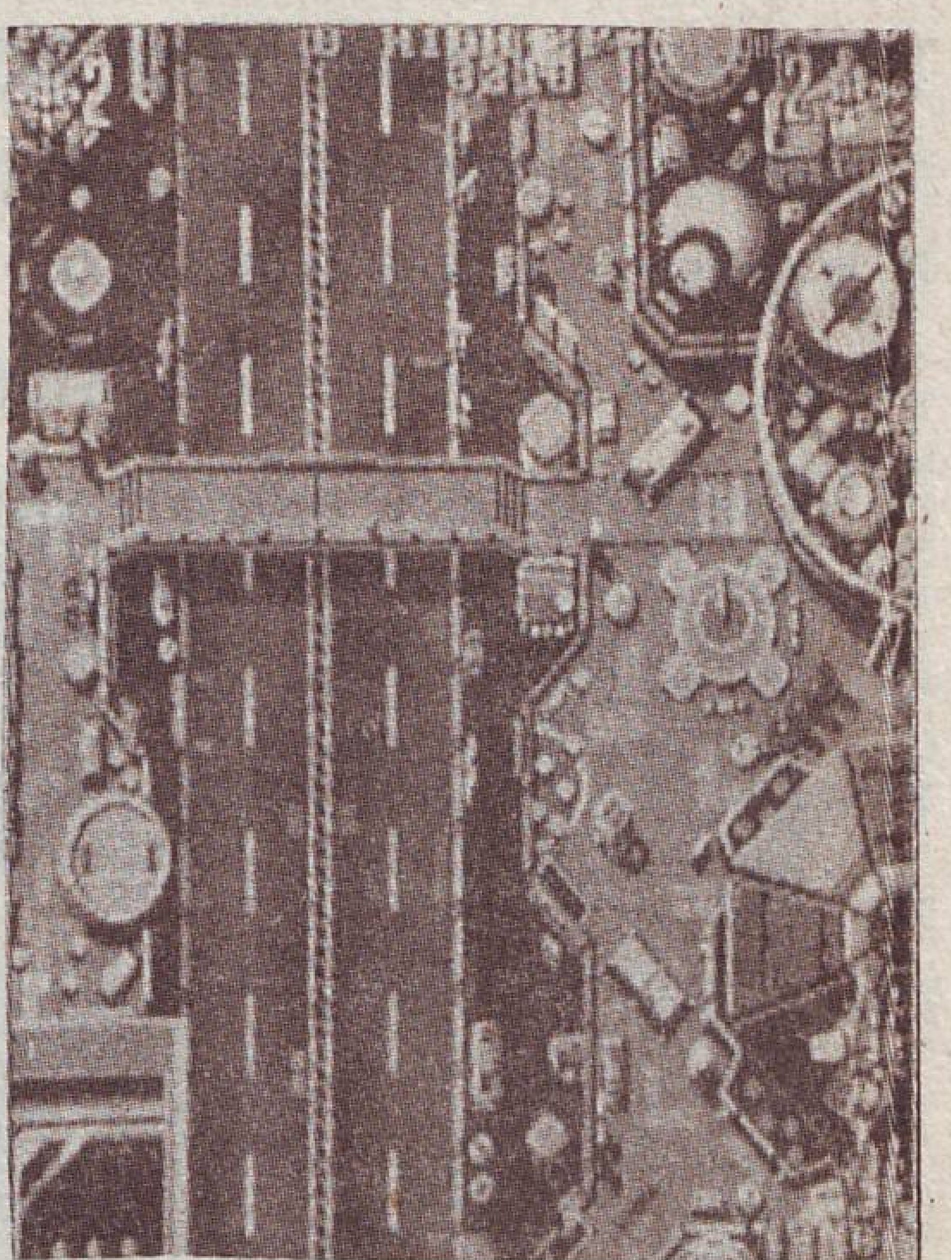
射击游戏即“SHOOTING GAME”简称STG，下面我们先回顾一下它的历史。

射击游戏的产生



1978年，TAITO公司（很有名吧）制作了第一部STG《宇宙大作战》，射击游戏头一次在娱乐场所露面，因此立刻受到广泛的欢迎。在国内ARC上独霸一方长达数年——相信最老牌的游戏迷都会记得当年的火爆度：比现在的《街霸》有过之而无不及。

为什么人们对STG如此热衷呢？首先是因为其带给人以非凡的紧张感、速度感与刺激感，你必须在枪林弹雨中左冲右突、疲于奔命，生存的机会稍纵即逝，紧张得让人透不过气来，最后终于在无奈与不服中壮烈牺牲——以至在牺牲前的最后一刻手还在不断地敲打发射键……。当然在“和平时期”一口气消灭敌人更会使人畅快万分。另一个重要原因是当时ARC的ACT质量不灵，无出色游戏；于是STG稳坐TVG的头把交椅。其结果便是各软件厂商蜂涌而上，促进了STG的发展。



早期的STG其实很简陋，无非是一个炮台，每次打一发炮弹。敌人充其量不过是轮番轰炸而已，后来呢——

射击游戏的发展

头一项发展就是攻击系统—火力的加强：一粒一粒的子弹已经平熄不了人们对敌方大批投弹的怒

出师未捷身先死　　常使玩友泪满襟

火，于是武器提升系统应运而生。国内的同期节目首推《三级火箭》——一个靠把两架炮台对接以加强火力的游戏。但因为对接十分困难，所以一直也没火起来。另一个是《大蜜蜂》；靠打下自己被吸上的炮台来加为双枪；这个游戏曾红极一时。

另一项发展就是保护系统，也就是我们常说的“保险”——这个词后来还被推广到 ACT 中去了。头一个有保险的游戏大概应是在国内被称为《打老鹰》的游戏：在炮台发射子弹的同时，可以按另一键放出保护光圈，抵消对方的子弹和撞击。放一次保险之后，必须过一段时间才能再用（废话！老放保险还用玩吗。）。

第三项就不是加强我方了：出现了“关底”这一新游戏形式。第一个有关底的 STG 仍推《打老鹰》。巨大的城堡，给人以压抑感。要打穿城堡的防护屏，再打通隔离带（这两个步骤通常不在一处完成），同时要躲避小老鹰的攻击，实在不是一件容易的事。但由于这个游戏有保险和关底这两项设计，使其流行了许多年，走红度远超过“蜜蜂兄弟”。

之后就是视觉上的改变了：单纯的星空背景和一成不变的战场使人感觉单调和乏味。于是出现了可以卷轴的 STG。第一个卷轴游戏是《铁板阵》，它不但可以卷轴，还有堡垒似的关底，成为近代 STG 关底之雏形。它还是第一个可以输入密码变为无敌的游戏。如果不借助无敌密技，恐怕玩不过去罢？

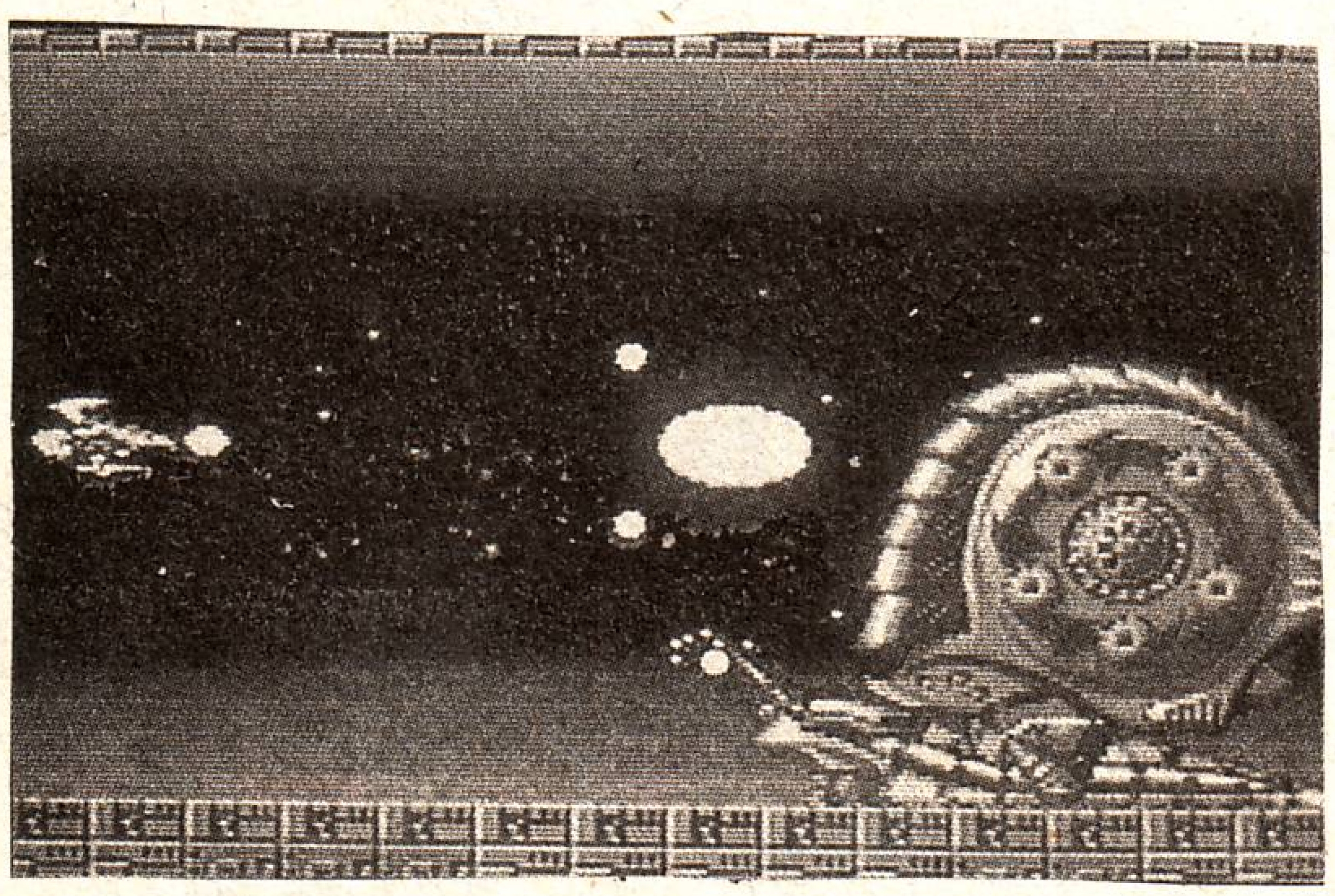
紧接着视觉革新的就是听觉：原来那些单调的发炮及掉炸弹的声音已使人耳朵起茧，于是 BGM（Back Ground Music）也就开始出台，早期的很简单，但总比“砰、砰”的炮声强得多了。

早期的 STG 大致也就如此，玩时也只能是 1P 或 1P、2P 轮流上场，双打就谈不上了。总之 STG 迈出了艰难而又辉煌的第一步，登上了游戏界的大舞台。

发展、发展、再发展

STG 经过数年的发展，水平也随之提高，慢慢达到了 8 位机的高水平阶段了。

从卷轴上来看已全是可以卷轴的了，从《铁板阵》的纵向卷轴发展到了《火凤凰》的上下左右全无限制的一类，如今这类似乎也见不到了；后来 KONAMI 推出 64K BYTE 力作《宇宙巡航机》，成为横向卷轴的代表作。横向卷轴的主要目的是突出地面的存在，为地空打击的发展提供了新方向。同时解决了纵向卷轴游戏用横向电视玩画面过宽的问题（把 TV 立起来是否可以呢？在 PLAY STATION 上还真出现了此种节目）但是，当代 STG 的主流仍是纵向卷轴。

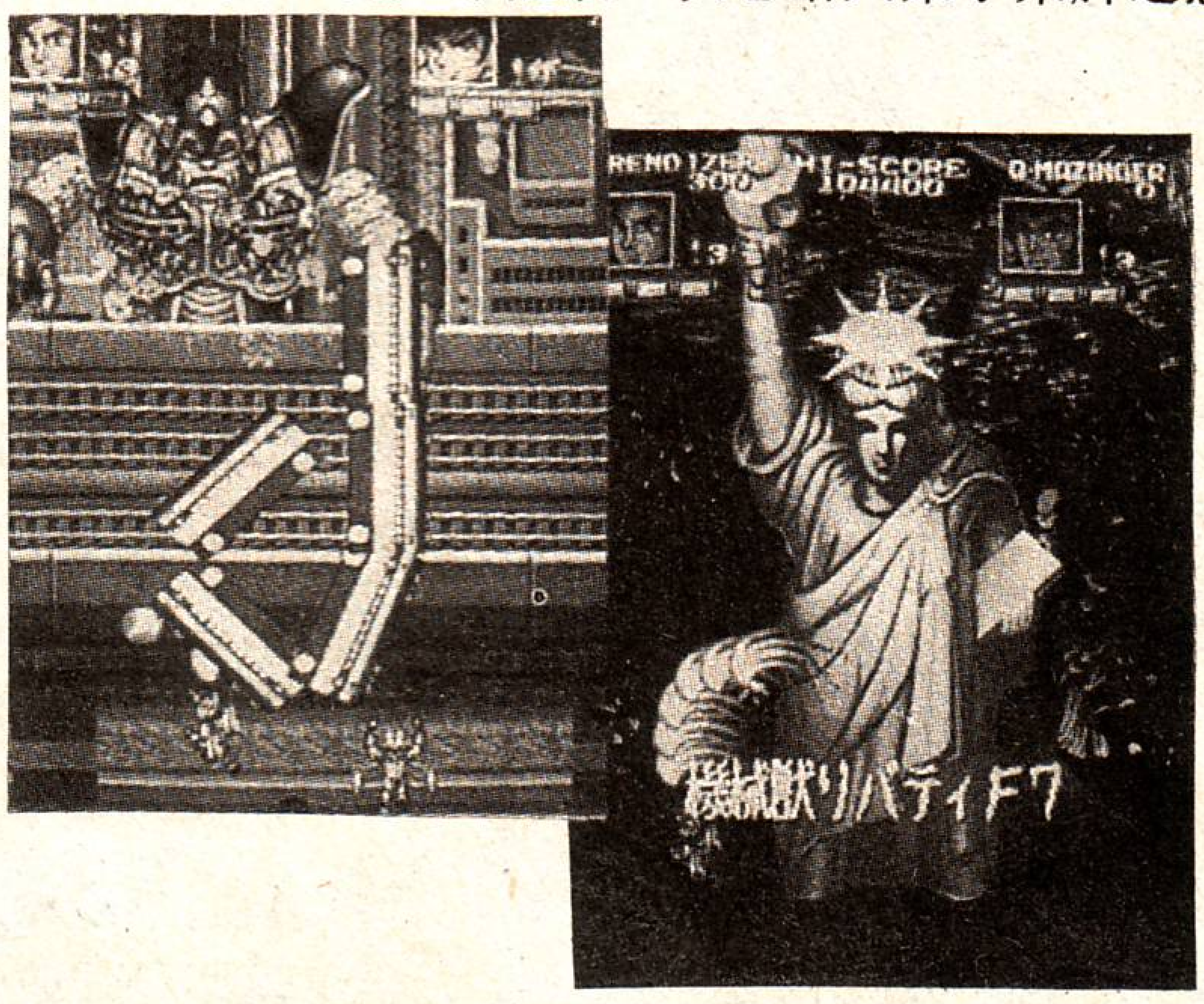


火力加强系统出现了多元化的趋势。一类还是靠组合来完成火力提升。《绝对合体》算得上代表作。一听名字就知道，这类游戏主要靠不断地与一个又一个的副机组合，越变越大来提升火力，花样很多。FC 机 128K BYTE（1M BIT）的作品《神鹰一号》也算得上力作——但这几年此类发展不吃香了。另一类是靠多品种的武器取胜，代表作是《B 计划》。武器数达十余种，这样的发展似乎也进了死胡同，一蹶不振了。最最流行——一直到现在也没变——靠宝物来加强火力。宝物似乎以 P 字为标准，取 POWER 之义。火力的加强通常也有三四种枪的变化，只是没有《B 计划》那么多就是了；一般也是靠宝物来变枪，值得一提的是《宇宙巡航机》及其续作《沙罗曼蛇》系列。靠点数的不同来提升不同的火力，每一档可加强两次，这不能不说是一项独创，但现在似乎也见不到了。再一种就是《兵蜂》中的铃铛，这是“专用”设计，其它 STG 似乎从未出现过，难度颇大。

宝物的出现可以说是一大创新，并一直延用至今。试想没有宝物的 STG 将会是什么样子？

另一种火力加强的方法不靠宝物，靠按住发射键“蓄气”，然后放手来发出一次巨大能量。但是半途不能发枪，因此不太常用。人们往往用“连发键”来代替此法。然而这种设计却没有消亡，时断时续地出现，就象“蓄气”，不知什么时候就会爆发一次。

火力无疑是有了极大的进步，那么“保险”系统发展得如何呢？隔一会儿才能放一次总给人束手束脚之感：不



放浪费，要放时没有。于是就被“B”字样的宝物取代，想放可以连续，放完就没了，更踏实。前边提到过的“防护屏系统”由于不适应卷轴的要求被改成了《宇宙巡航机》头上顶的光球，总算满足了卷轴之需要。另外光保护自己不过瘾，于是产生了炸弹和能将整个画面上的敌人一扫而光的无敌光子爆弹等等。

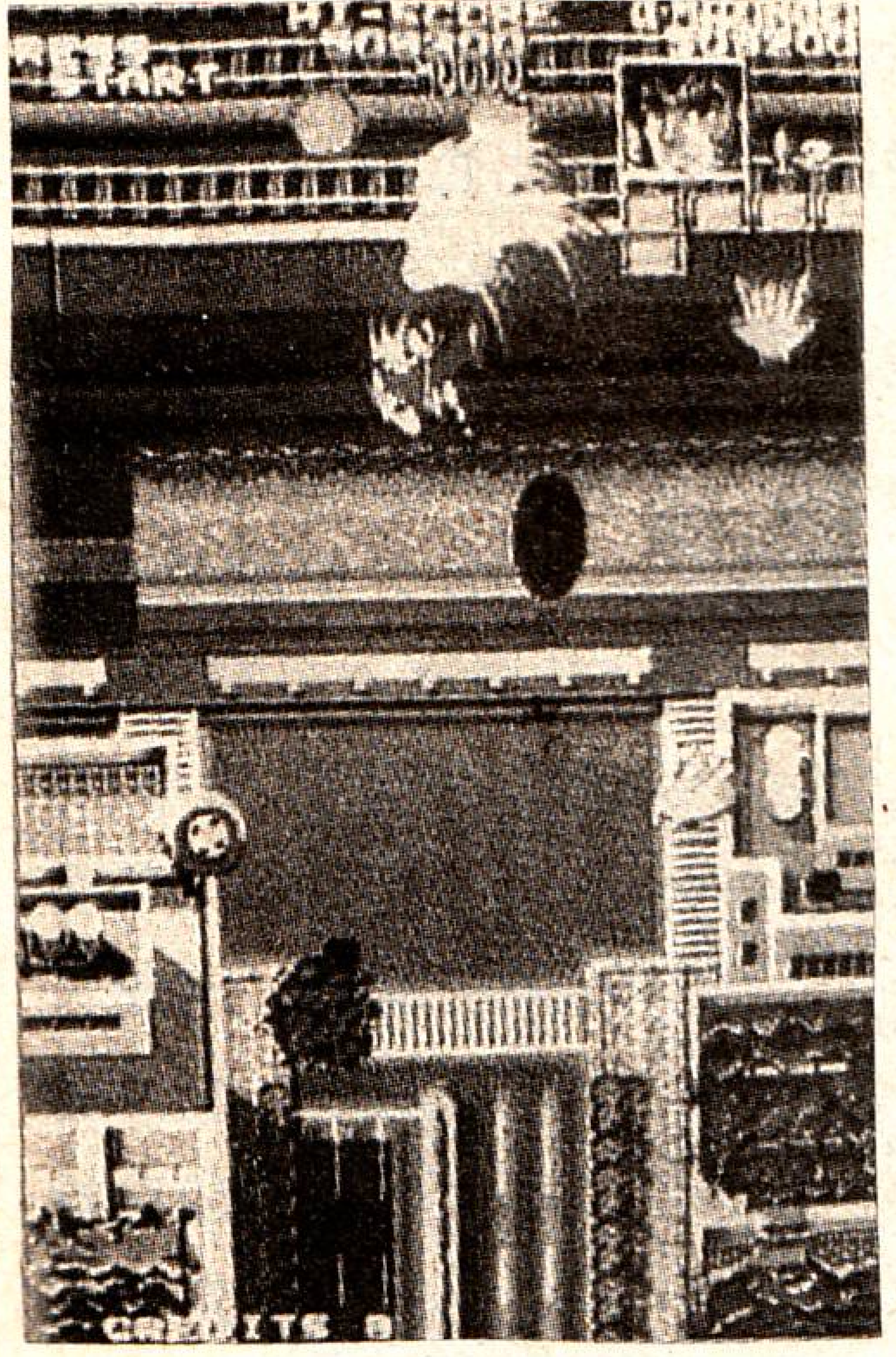
《大蜜蜂》中两机组合后实力是完全一样的，地位也一致，给人以主次不分之感。于是其一经变形，另一个退化，变成了副机。这是一个全新的构想，并日渐壮大起来，成为一股潮流。最初的副机出现在《宇宙巡航机》中，可以说是主机的“影子”，总是沿主机的轨迹移动。发枪也与主机一致，可谓一大创新。另一种类似《FINAL MISSON》（最终任务）中的副机，可以“锁定”。那么什么叫副机呢？唉，品种太多，很难下确切的定义。“除了主机，武器，保险之外的己方。”可否？同时还有可以挡子弹的副机，亦是防护屏系统的再现。

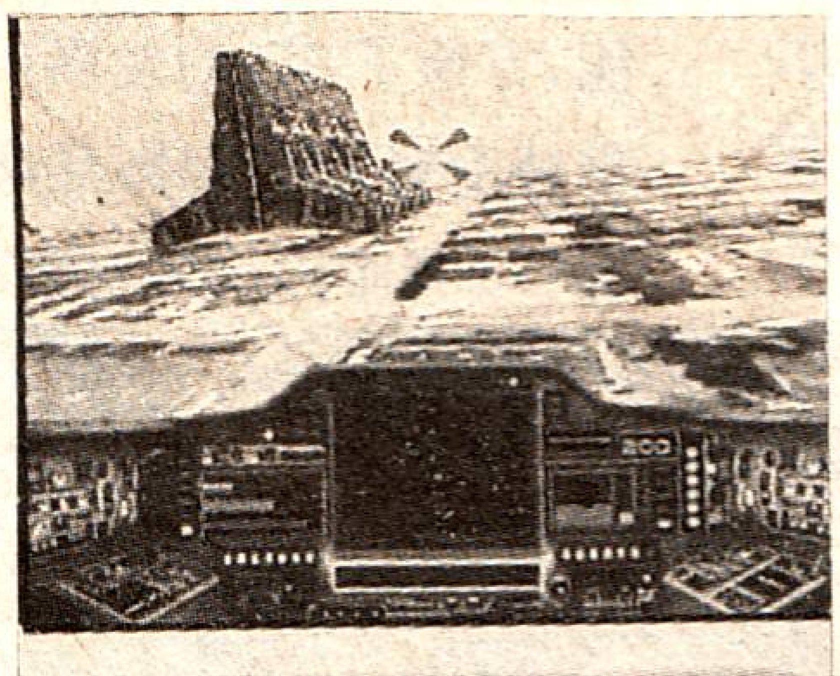
在音乐和画面上，进步也是长足的。《沙罗曼蛇》中的BGM已经非常流畅动听，比光有“嘀嘀哒哒”声的《小蜜蜂》如何？画面上更是超值，艳丽的颜色，丰富的造形亦非昔日可比。出色作品如《异形复活》。在此方面，机能似已发展到了8bit机的顶级水准，毋须置疑，STG已经发展到了一个崭新的高度。

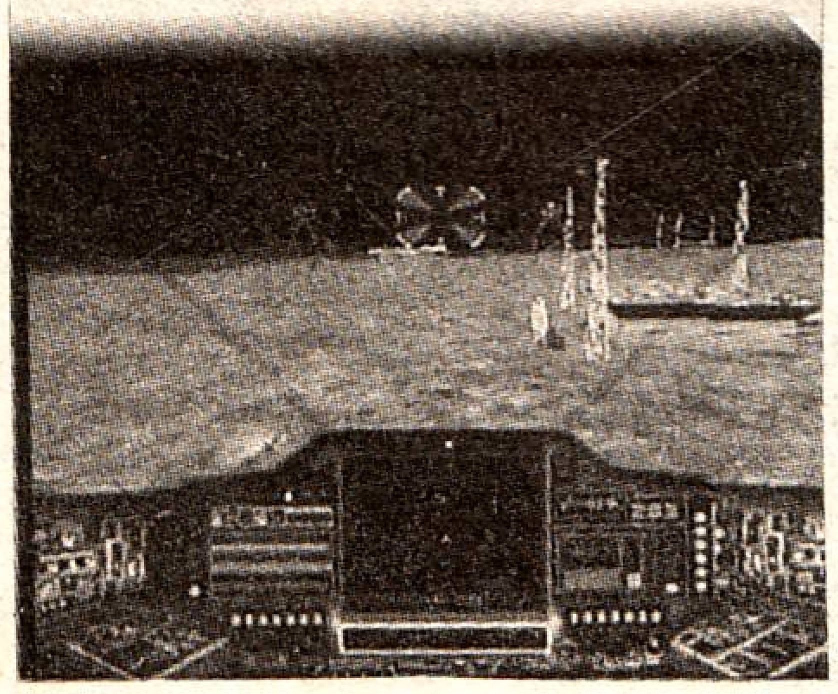
八五、八六年正是国外FC机热火朝天的时候，STG也是TVG界的龙头老大，那么国内情形怎么样呢？一句话——不佳！到那时的街机房去看看，还是《小蜜蜂》、《打老鹰》之流唱主角，拼命挨挤者大有人在。然而STG似乎也不那么占优了，更红火的是象《电梯大战》那样的ACT。

十六位的新纪元

街机在经历了八五、八六STG大后退之后，马上有了起色。倒不是因为新8位游戏的登场，而是代表着最新潮流的16bit STG的到来，将STG一下送上了ARC的“王座”，绝对不可动摇。作品有SNK的《航空骑兵物语》，一个现在用评价MD的水准来看都相当棒的游戏。除了火力升级系统不够发达及音乐较次外，图像、色彩、效果、造形都十分出色。另一大作是《奇幻战争》，是拥有丰富的武器与新式副机的一代精品。《轰炸东京》在街机房中又称“变队形”，是一个以变化副机排列来改变火力和防卫的STG，其构思十分出色。另外其BGM亦达到了一个新高峰。《空中之狼》是一个横版STG，出现了向地面“扔炸弹”的构想，另一个特点是发色数较高。这几个游戏至今还在某些公园的国营游戏厅中阴魂未散呢！







16位机的出现，之后是国内街机厅的泛滥，加上大量出色的STG涌入，出现了89、90、91三年的射击游戏狂潮。（现在已经是对战游戏狂潮了）。

双打已经成为固定模式，然而多数STG只宜单打。双打特别易死，或许高手不屑合作或不易碰上也不一定。

火力提升系统已经成为STG必不可少的要素，想想看，没有此系统会成什么样子（怕只能象《小蜜蜂》吧？）那么我们的飞机勇士究竟有什么精良武器呢？近代STG的武器已经基本分成主、副枪两大类，也就是说发射主枪的同时还有另一种武器发射，其形式和作用往往不同，为了照顾到较早的无副枪作品，这里将一并介绍。最早的STG是单枪，后来是双枪，按这种方向的发展的结果就是直线形的大排炮，《长空斗士》就是较典型的例子；这类武器的特点是既有面积又有火力，但都不强，属于最基本的武器。另一种发展方向是散弹，特点自然是面积大，但这样必然造成威力下降。但人们自有办法：贴近敌人，使散弹的每一股分叉全都击中。这样使威力极大提高，反而超过别种武器，因此这类武器往往是人们最爱使用的。典型代表当属《究极虎》、《鲛！鲛！鲛！》；其火力之威猛已登峰造极，因此反而造成无聊，近期有所降温。再一个方向是集中火力型，人们往往会想到激光；此类武器将攻击力超集中，面积奇小，结果就是无人爱用——宁可使散弹打快一些，靠近一点（虽然有危险），然而无散枪时就大受欢迎。比较一下《雷电》和《沙罗曼蛇》就会明白。不可不提的一个方向是导弹——此乃高科技之体现。导弹的发展分成威力型与追踪型两大类：威力型的导弹一般走直线，触敌而爆；追踪型的则非常灵活，火力虽不大，但作用不小。在《雷电》、《威虎战机》中不难发现这两种导弹的“弹影”。在初期，象《航空骑兵物语》的导弹只作副枪的小角色，不少人看了不禁问：这么小的飞机哪能装这许多导弹？然而在《空牙》及《雷龙》中分别将两类导弹变为一次可以大量发射的主枪之后，人们反而不说什么了。然后就是人类无尽的想象了：《奇幻战争》卡如其名，其大火柱，椭球光都是奇特之作。《原始岛》的光球、火毡居然可以

反射。《沙罗曼蛇》的导弹可以扫墙缝。《鲛！鲛！鲛！》中满屏的火焰等等许多许多。

火力加强的同时，有人仍感攻击力不爽，打不死"关底"。于是只有狂敲发射键，然而两次发射往往有间隔，不能想多快有多快。《特殊部队》反其道行之，独创"快枪"系统，打多快有多快。甚至规定在短时间内超快速连打，可以使发射键变成自动速射，过足了玩者的"快枪瘾"。

"保险"总体可分"即时有效"型和"延时作用"型。最基本的当属"投雷"，躲入光圈中可保不死，而且威力不小，称得上"进可攻，退可守"；早期的作品往往以此为主，均属延时作用型。但早扔舍不得，晚扔小命不保，往往会有全枪全保险而死之憾。乱扔者以"保险乃身外之物"自我安慰。满屏全爆者已不多见，似乎制作者不愿让玩家有此活路，只有《野马战机》之类少量作品保留此类设计。其实保险远不止这几种，早在《航空骑兵物语》就有极为漂亮的"五彩火焰"；KONAMI 的《LIGHTING FIGHTER》中有火龙保险，亦堪称佳作；《长空斗士》每架飞机均有不同重样的保险，可谓多多益善。当然保险也有不具攻击力只能保命的，象《空牙》及《长空斗士》中日本的"一日司令"小姐会让时光停止之类。

副机作为 STG 的重要系统，已具有举足轻重的地位。在《奇幻战争》、《轰炸东京》、《R－TYPE》、《特殊部队》、《威虎战机》。等作品中，副机已经成为闯关保命之根本，没有它们已经死定了。一类副机成为"防护屏系统"的延续，以自我牺牲的方式来保护主机，例如《1943》、《大旋风》；或者干脆就不怕打，接触敌人还能把它们"烫死"，如《奇幻战争》、《威虎战机》、《原始岛》。一类副机是火力的发射处，有些已经是主要火力发射处，要是副机"掉了"，几乎必死无疑。从副机的运动状态来看，有的副机固定在主机两侧，有的副机围绕着主机转，还有的是主机的"影子"，不一而足。

以上几点全是图像上的 16bit 效果，确实是超群吧！那么 BGM 的发展又如何呢？第一点区别就是人语效果，由于 PCM 音源的采用，使人语效果成为一件比较可行的事。代表作《空牙》中的"Vapor Trail"、"Take off"、"Now for the kill"之类英文清晰可辨。近期作品《威虎战机》中亦有出色的人语，连 SF Ⅱ 中的 RYU 也客串大呼"SHOOT－RYU－KEN"，让人大吃一惊。其次是高品质的 BGM。《空牙》的第一版 BGM，《究极》的终局曲都是让人"过耳不忘"的名作。然而为什么人们往往津津乐道于 RPG 的 BGM（如《DQ Ⅴ》）而未有什么人大谈 STG 的呢？《DQ Ⅴ》用的是交响乐，可以制造宏大效果。STG 是高速度的作品，用交响乐成什么样子？（穿着燕尾服参加拳击赛？）因此不能闻名遐迩，还是十分遗憾的。

总而言之，近代 STG 的丰富多彩与 CPU 的处理能力是分不开的。从图象上要求有较多的发色数，大量的活动块以及多重卷轴才能做出色彩鲜艳，图象复杂多变、背景纵深有层次的效果；从发声上看亦要求有多路的 FM、PCM 音源才能作出优美动听的音乐、有威慑力的打击及爆炸声响和清晰的人语效果。如果不用 16 位，双 16 位甚至 32 位 CPU 及专门芯片，怎么能够实现呢？

3D 的新构想

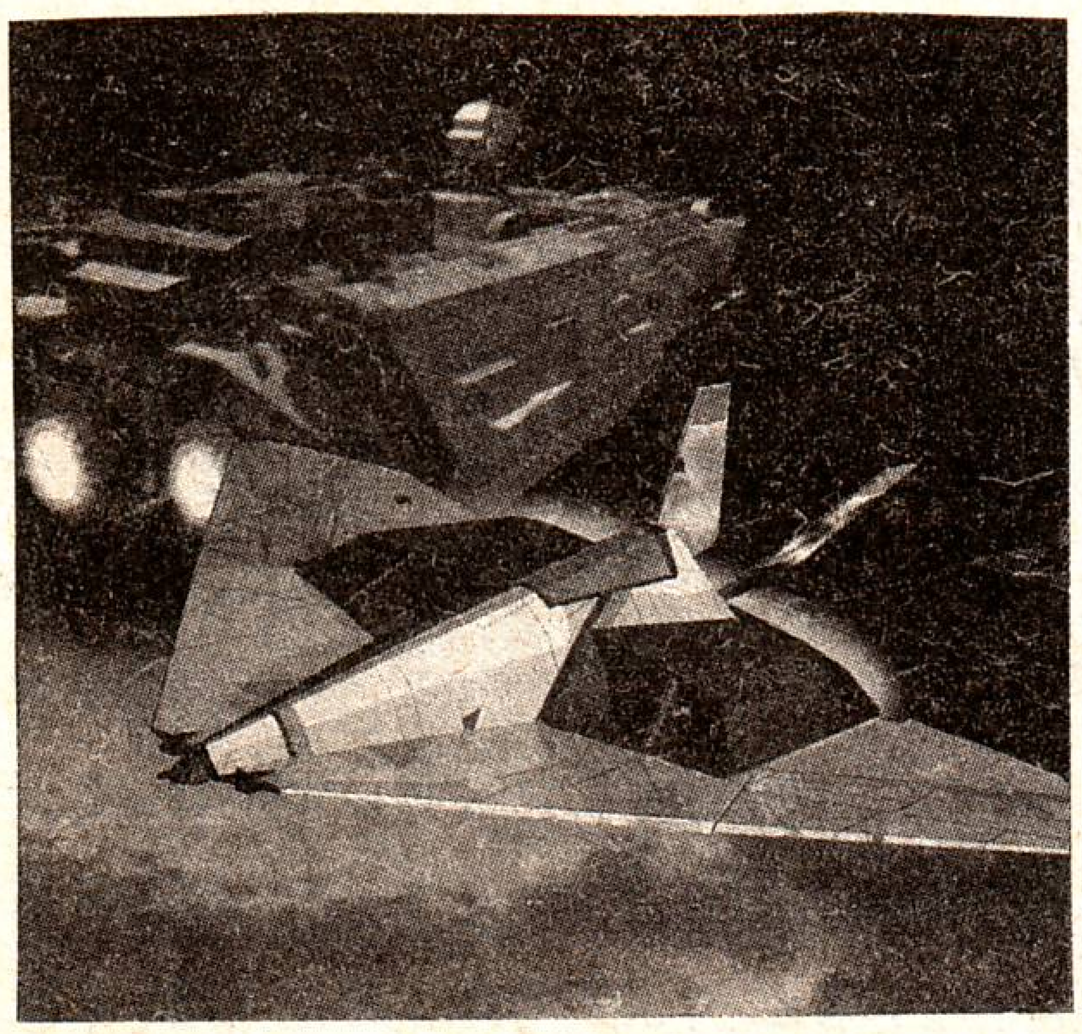
前边提到卷轴模式有横向和纵向，于是 STG 便在这个方向上循规蹈矩地发展。然而制作者突然灵机一动，想到了由外至内的纵深卷轴，这便形成了 3D 射击游戏。

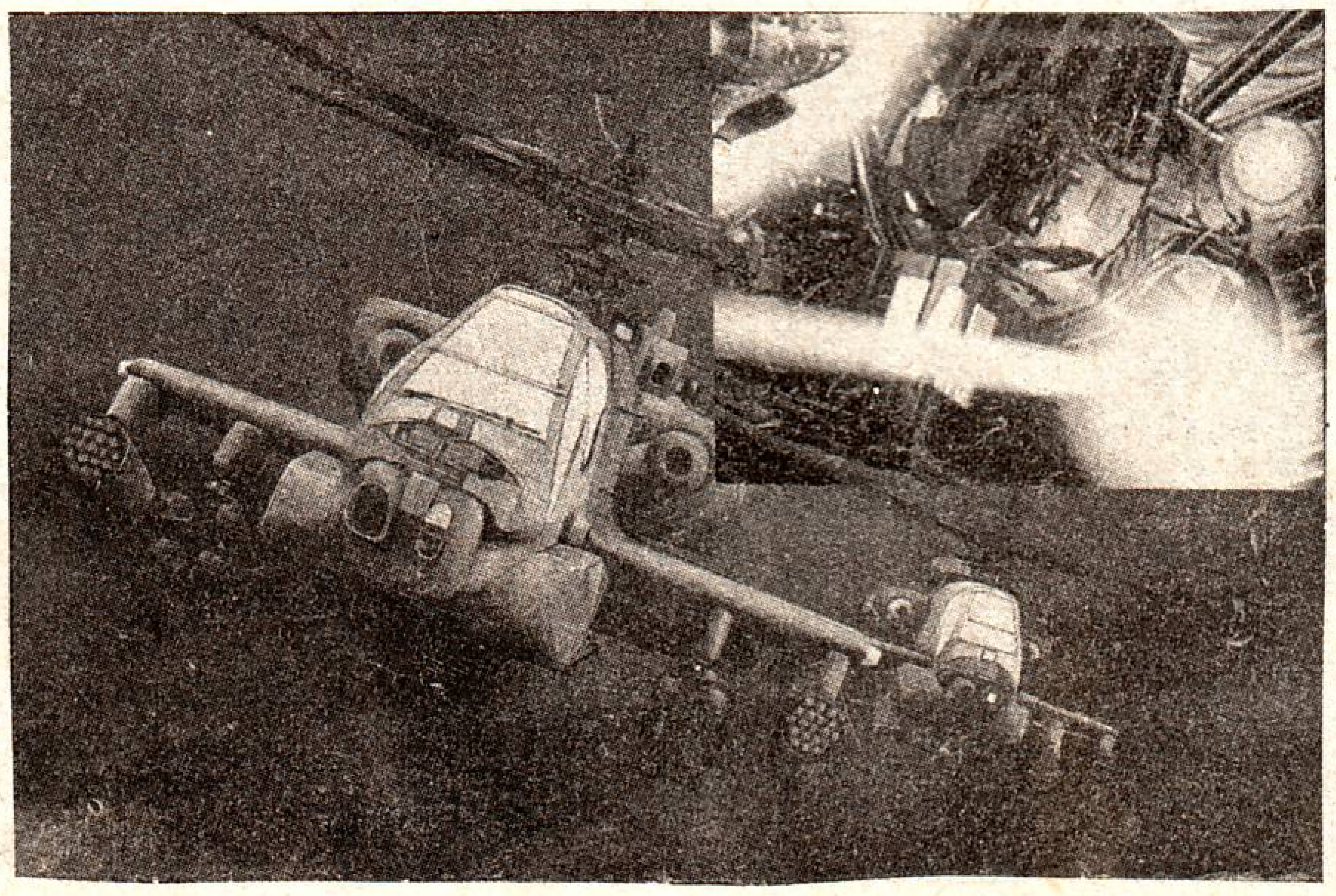
FC 首创 3DSTG 的是《红巾特攻队》，这个节目容量不高，因此也不具很大的吸引力。不过这个崭新的构思还是轰动了一阵子。后来发展成为舱内的模拟战斗，如《捍卫战士》都是 FC 上的 3D 名作。

但是不能不承认 FC 对这样的模式处理起来多少有些勉强，因此没有形成气候，只好到 ARC 上去找出路。首作叫《ズーム909》国内恐怕没有出现过。到了 MD 的时代，3D STG 在家用机上有了出头之日。代表作《太空哈利》系列实为上成之作，其纵深效果相当出色。

然而 MD 的缺陷是不具回转、放缩功能，因此在处理上只好用大量记忆角色不同状态的方法和少量的即时计算来实现，总是有力不从心之感。SFC 的回旋，放缩功能，方便了 3D 的发展（尽管人们对此功能褒贬不一）。名作《STAR FOX》即是此类的代表。其出色的 3D 效果连 65816 都难以完成，要搭载 FX 晶片才行。相信玩过的朋友都不会忘记那逼真的 3D 效果。

由于放缩功能，"马赛克效应"遭到不少非议，因此 3DSTG 在 SFC 上实现亦有一定的困难。因此只得再回街机。玩过街机模拟舱内空战游戏的朋友们应该发现这





才代表了3D STG的顶极水准。在家用机上我们也期待着次世代的作品早日出台。

可怕的敌人

说了半天都是我们的飞机勇士如何如何威猛，武器、保险、副机多么多么的完善和出色。然而仍有人大呼射击游戏难得要命，声称自己对STG一窍不通。这是为什么呢？道高一尺，魔高一丈。看看我们的敌人就知道了。

前边提到的CPU功能的提高促成了活动块数目的增长，于是我们就会发现敌方战机、坦克象蝗虫一样大批出现，它们的子弹数也以几何级数疯狂上升。加上一个个极为难打的关底，非无数炮弹、超人的技巧和保险不能过关，因此主角战机的生存率越来越低了。

我们不能不想点办法，设计者也提供了一线生机，这就是所谓的“死角”。即敌方在一段时间内总也打不到的地方。就是这么一点点独特的位置，不知救了多少命！不知者只有自认倒霉了。《空牙》是一个几乎每关都有死角的游戏；《特殊部队》总关底的死角甚至可以造成永远不死。不知《雷电》第一关的死角就要浪费许多保险……发现的第一人堪称“奇才”。

“结局画面”是人人都梦想的终点，然而也是高手的“大敌”。在略早些的STG中，只要有本领，能无休止地玩下去，因为可以翻版。现在这些作品大都被街机厅老板调为不可翻版，而近期作品又都设有结局画面，令人“恨之入骨”。这不能不说是一个永远击不败的大敌。

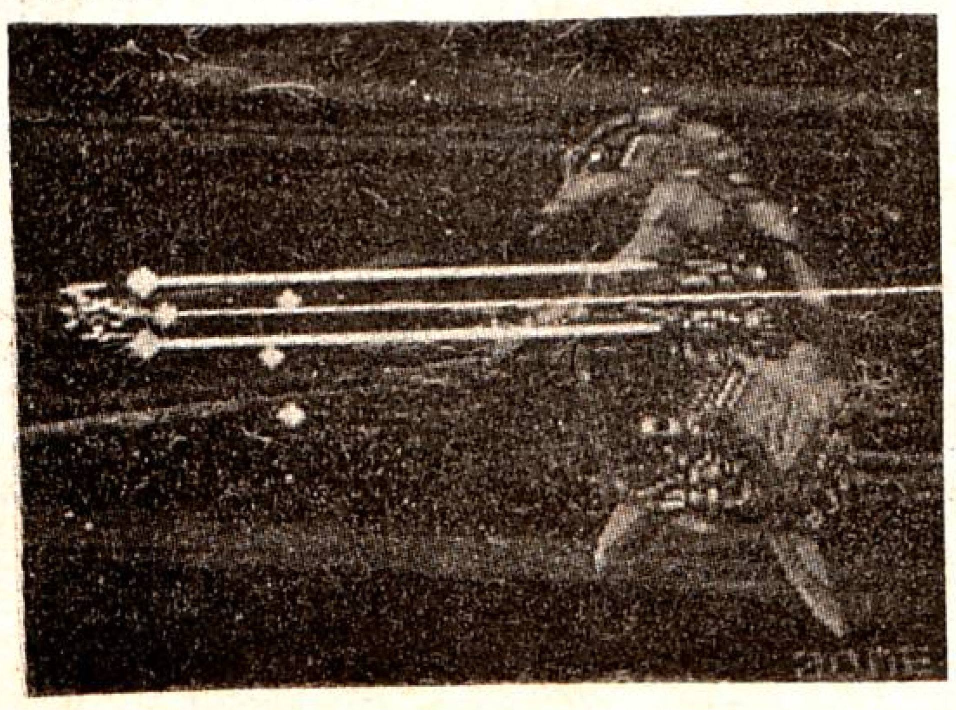
总之敌方的发展总在主角之上，否则射击游戏的魅力就不存在了。

射击游戏的误区

俗话说，人非圣贤，孰能无过？设计者也是人，因此难免犯错误，给STG造成误区。下面我们来看看这些误区。

首先是“加速”设计。这在《沙罗曼蛇》和《兵蜂》中最明显，即几乎无限制的加速，结果是很难逃脱机毁人亡的命运。后来就变得相当节制了。

第二点是火力的提升。前边说过，没有此系统就没有STG的今天。而制作者被此冲昏头脑，以疯狂地加强火力来引玩家。一方面这一提升总有极限，否则就会造出“浑身带枪，整机布炮”的怪物来，不伦不类了；另一方面火力过分提升，万一半路不幸被击落，几乎不可能重整旗鼓，令人失去信心和兴趣。因此近期作品在这一方面都有所降温，大多只需四、五个“Pow”就能达到最强火力。



第三点是难度的设定。为了对付主角的超级火力，敌方也采用“机海战术，弹海战术”来对抗，有时连处理速度都会变慢。弹密提高的同时是弹速的提高，可翻版的游戏就常用此种设计。有人形容是“你没看见则已，只要看见子弹，就已经死了”。在关底上也是挖空心思地加强，最后的结果就只好在巨大的战车或飞机上装满各种炮台，简直就是怪物。难度应怎么设计呢？众说纷纭。高手抱怨太单调，菜鸟称子弹太快躲不开。到最后就造成了谁也不爱玩的局面，使STG成了“孤家寡人”。

笔者认为，STG的难度应该控制在初玩者经过努力也能见关底、死了也有可能重整旗鼓的程度，就是非常合适的。

另一点是家用机与街机的区别。不少厂家一味号称“完全移植”，“高度移植”之类。其实在ARC上即使难度调到顶也有高手能通关，但在家里人们总喜欢将难度选在EASY，打一遍就不玩了，这无疑是浪费钱。为什么呢？似乎是因为家里缺少一份紧张，总不能做到精神高度集中之故。改进的结果，一种是不同难度有不同结局和关数的设定，如《帝国战机》、《雷鸟》；另一个办法是增加趣味性，让人轻松愉快地过关，《兵蜂》就是一个典范。

总之，STG不摆脱上述误区，就无法与ARC上的ACT，家用机的RPG，SLG抗衡，不要说金交椅，怕混碗饭吃都有困难。

展望未来

面对STG市场的大后退，不景气，玩STG的人越来越少了，不少原来的高手亦改行ACT、RPG，此景实为不妙。

看来，STG的设计是亟待改进了，不作出大规模的革新，是斗不过对战节目的，更抗不住“SHOOT－RYU－KEN”的疯狂攻击。STG的未来，究竟在哪里呢？

疯狂的火力提升系统已经走进了死胡同，使STG成为“一命有效”的“怪物”。于是近期STG已将此系统变为只取得少量Power即可达到最强的模式。更大的变化是“火力降级”，就是说最强火力会在用一段时间后变为弱



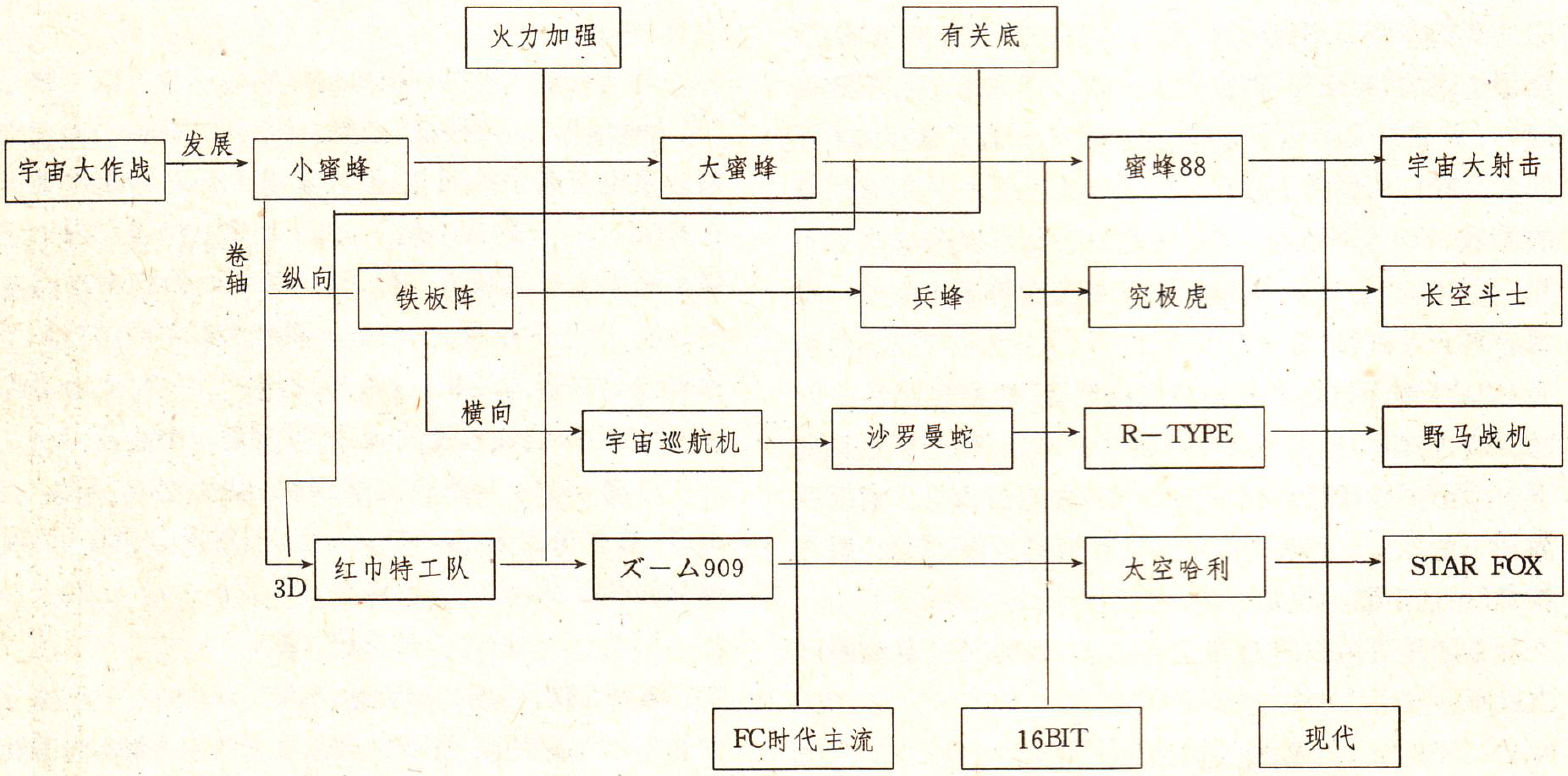
一级威力，使人不断产生进取的欲望。

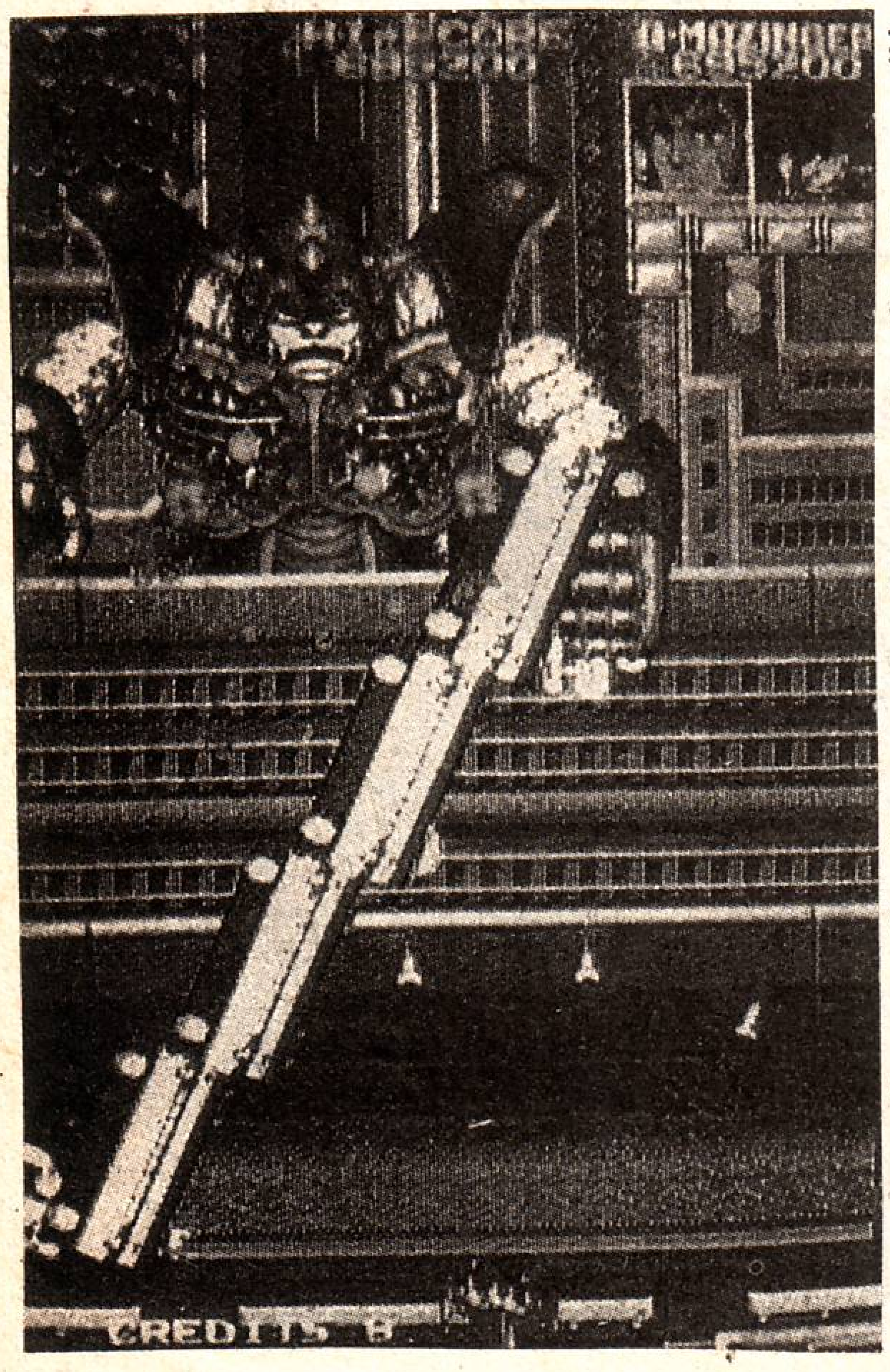
对于对战游戏中的“多角色模式”，STG 也加以“消化吸收”，用多个主角的选择来代替多种武器的变化。这样不光简化了宝物，更使玩家想试玩一架又一架不同形态与性能的飞机，达到“百玩不厌”。当然，各种飞机实力不要相差太多才好。

为了解决街机优秀游戏移植到家用机上反不受欢迎的问题，厂商想出了另一套从趣味性上吸引玩家的方法。代表作首推 KONAMI 的《Q 版沙罗曼蛇》及其续作《极上 Q 版沙罗曼蛇》，其可爱滑稽造形以及玩家熟悉的 KONAMI 名作的主角及音乐让人忍俊不禁。玩起来自然十分起劲，一点也没有玩其它移植作品有气无力的感觉。这一设想重新把玩家拉拢了回来，但是设计起来难度似乎颇大，因此作品不多。

写至此，作者突发奇想：是否可做一个象《街霸》一样的空中对战节目《空霸》。可以选择敌机一对一的对战。可以空中翻滚，俯冲，隐形变幻等。有空中必杀技，连续技，可以搓招，有弱点。有轻打击，重打击，被导弹击中后速度减缓，飞行不稳……

总之，射击游戏就象瓶子里的苍蝇，前途是光明的，但找不到出路。





著名游戏公司及名作介绍

KONAMI：标牌游戏《兵蜂》、《宇宙巡航机》、《沙罗曼蛇》系列；中期作品《LIGHTING FIGHTE》。近期作品《兵蜂 Ⅲ》有三重卷轴。

TAITO：首作《太空侵略者》，中期作品《究极虎》、《特殊部队》均是精品，近期作品国内很少见。

TECMO：代表作《联合大作战》很有特色，《捉虫敢死队》长于保险，《雷电》、《雷龙》均是上成之作。

TOAPLAN：似乎专作 STG，姊妹作品《鲛！鲛！鲛！》、《大旋风》、《宇宙达人》相信玩家都不陌生。

SNK：名作《航空骑兵物语》，横版名作《原始岛》长于副机变化和敌方设计。近期在 NEO・GEO 上亦有出色作品。

CAPCOM：似乎长于作 ACT，其实《1943》、《1944》、《1945》即为此厂之作。近期大作《威虎战机》长达 20 余关。

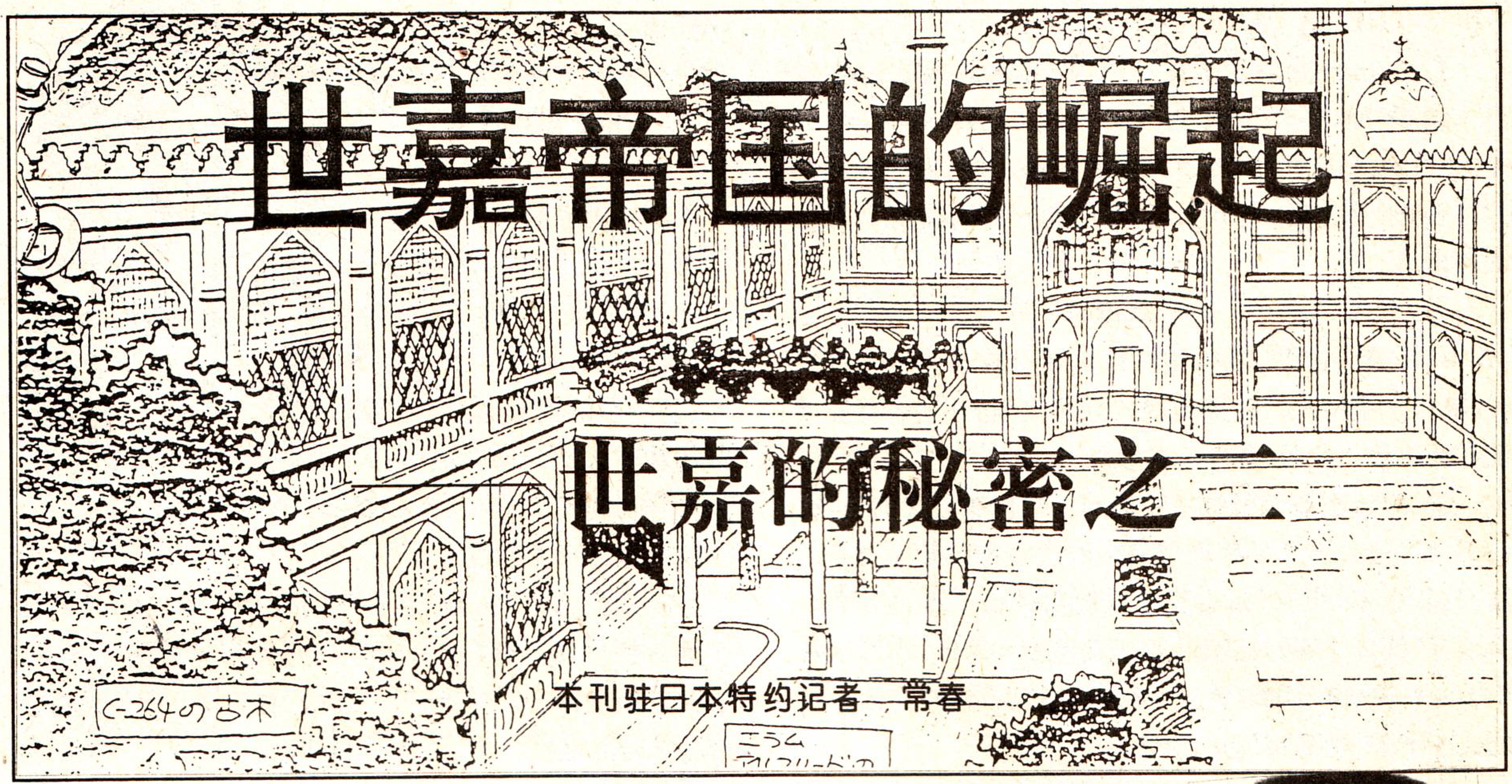
VEDIO SYSTEM：以前似乎只会做《超级排球》这样的游戏，近期由于其《长空斗士》及其续作而一炮打响。

UFL：专长横版 STG，作品有《野马战机》、《钢铁帝国》。

PSIKYO：不太出名，最近作品《彩京》拥有“蓄气枪”，其整体风格与《长空斗士》极为类似，但仍不失为佳作。

SETA：《双鹰 Ⅱ》将 ACT 的“搓招”之术引入射击之中，堪称匠心独具，不可不玩。

责编 PINSER



世嘉帝国的崛起

世嘉的秘密之二

本刊驻日本特约记者 常春

（续上期）

中山隼雄

当时，中山隼雄自己经营着一家“埃斯考”贸易公司，主要从事游戏机器的批发业务（这在当时还算是一个划时代的构想）。且因信誉很高，被人冠以“能干的中山”之名。中山隼雄应征罗曾的愿望，出任了 SEGA 日本支社副社长的职位。中山在入社后，着力对公司体制进行整顿，以图能东山再起。但是，已经落后了的开发力不是那么容易就能取回来的。之后不久，原业界第三位的 NAMCO，推出了它的不朽名作《PACMAN》（《吃豆》）。《PACMAN》以其简单可爱的人物造形，博得了大众的喜爱，掀起了继《SPACE INVADER》后第二次电子游戏热潮。世嘉公司也因此落入业界第三位。

随着公司业务不景气，罗曾渐渐对公司失去信心。于 1984 年向中山表示了想将世嘉日本支社的经营权出售的意愿。自入社以来一直对世嘉的经营方式抱有疑问的中山认为良机不可失，一口答应。在 CSK 株式会社的帮助下，仅用了 38 亿日元便收买了世嘉日本支社。而这时正值电子游戏产业的黄金期。

完全成为日本企业的世嘉公司在中山的领导下开始了它有史以来最大的改革，以求重新树立形象。当时中山身边有四位助手和中山一起组成了改革的核心。

永井明

1994 年 7 月 20 日，横滨仓库街中心出现了一幢巨大的建筑物。钢筋和混凝土构成的骨架外表漂溢着象好莱坞科幻电影中常有的“未来要塞”似的异样气氛。而一但踏入其中，更会感到里面与众不同。由七种大型 ATTRACTION 和数不清的小型机器构成的“假想现实”世界，向游客展示了一个与迄今为止所有游乐场截然不同的异常真实而又异常虚幻的氛围。它就是世嘉最新的次世代主题公园——《JOY POLIS》。当日，冒着狂风暴雨，前来参加《JOY POLIS》开幕式除了中山社长之外，还有一个人——永井明，《JOY POLIS》的设计者。



19 年前，世嘉在东京郊外开设了一个约 100 坪左右的游乐场，永井作为营业课长也参与了整个活动。结果游乐场因前来的游客稀少，被迫关门。到了 1987 年，富士电视台要在东京和大阪举办一次名为“梦工场‘87”的节目，也邀请了永井参加设计。永井借机把当时正值热门的街机游戏《OUTRUN》放进这个节目，结果大获成功。由此，永井领悟到以往一贯实行的单一店铺政策已行不通了。只有把饮食、购物、游戏等多种消费体制结合在一起，才是将来大型娱乐设施的出路。

1988 年，按照永井“多元一体化”构想设计的第一个大型娱乐场《JOY SQUARE》在静冈县滨松市落成。里面设有饮食店及世嘉大型赛车游戏《SUPER CIRCUIT》。让游人在尽兴之后还能就地饮餐而归。这一迎合大众心理的布局替《JOY SQUARE》招来了大批游客。此后，以《JOY SQUARE》为变革的起点，短短的 6 年中，世嘉在全国各地开设了 26 家大型游乐场。同时把原有的 1200 多家中小型 GAME CENTER 整顿一新，成功地开创了一个让男女老少都能尽情玩乐的新天地。为区别于以前的老式游乐场，世嘉把它的新型游乐场称为“AMUSE-

MENT THEMA PARK"。

位于大阪的《嘉鲁堡》开张半年，游客总数就达到82万人次(年间目标100万)。《JOY POLIS》开张后，到94年12月25日迄写了50万人次的记录。面对着络绎不绝的游客，永井相信，到本世纪末，与此同样的盛况会在全世界出现。

小形武德

1978年，小形出差去南朝鲜。在回国的前一天逛街时，被一个小摊上放着的布偶娃娃所吸引。这些布娃娃虽没有什么惊人之处，但小形的脑海里却有了一个计划。经过一番交涉，小形说服摊主带他到了制作布娃娃的工场。在工场里他看中了那些堆积成山的次品布娃娃。说是次品，其实也不过是些如眼睛的位置稍稍偏了点之类的小问题，但价钱方面却比正品要便宜得多。这样，小形以每个100日元(原价800日元)的价格把工场里所有的布娃娃买了下来，当天用船运回国。

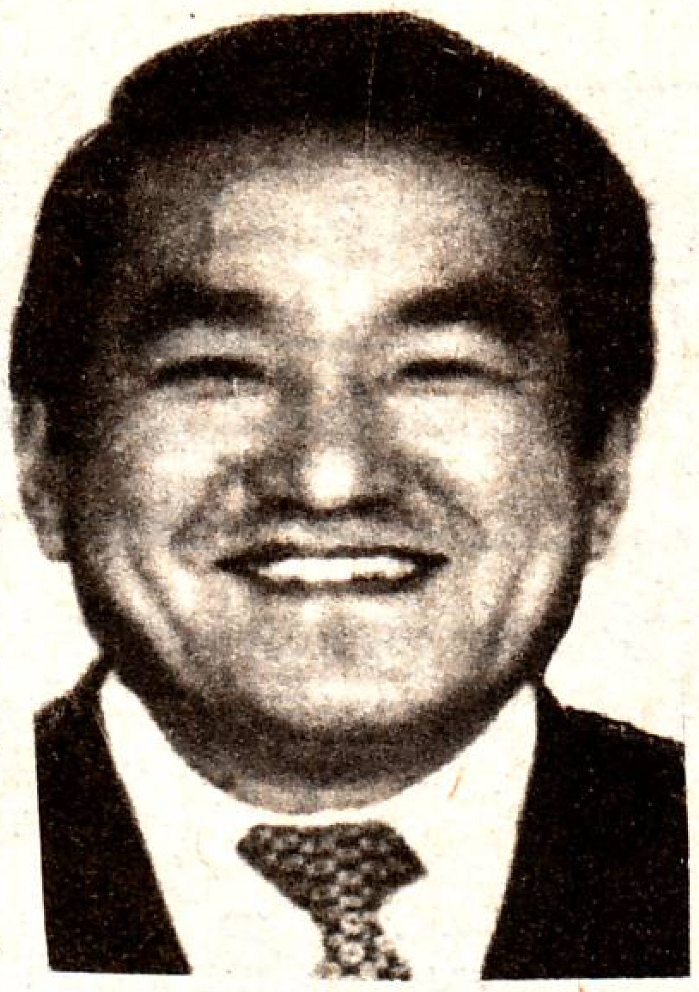
当时世嘉有一种游戏机叫《UFO CATCH》，是中山根据63年时曾流行的《JAGUAR CRANE》改良而成。玩者投入硬币后，可以操纵机械手来抓取里面的奖品。运气好抓中的话，则奖品就归玩者所有。可是，在政府的行政指导下，奖品只能使用200日元以下的东西。为此，《UFO CATCH》初登场时把廉价的塑料制玩具作为奖品，销路平平。小形的计划就是以从南朝鲜购回的布娃娃替代塑料玩具。结果不出所料，新换上的布娃娃使《UFO CATCH》卷起空前热潮。世嘉随即趁热打铁，开始自己生产布偶，并采用电视动画片的主人公形象作样本，使《UFO CATCH》市场飞速扩大。现在不光是娱乐场里，书店、超级市场等地也到处有《UFO CATCH》的身影。

《UFO CATCH》凭着它宽阔的视野，简单的操作性，可爱的奖品以及碰运气的心理为世嘉的游乐设施吸引了不少女性顾客，也同时改变了设施内的气氛，可谓一举两得(——日本拥有UFO布偶最多的是一位26岁的女性，总数达1万几千之多)。这也可能是当初小形发想"使用布偶娃娃"这个念头时所没有预料到的吧！

佐藤秀树

1992年圣诞，拥有世界最大规模家用电子游戏市场的美国发生了一件大事。而事件之大足以让自1983年来支配着世界家用电子游戏市场的巨人任天堂发生动摇。它是一条新闻："世嘉市场占有率No.1！赢利超过任天堂！"

自1983年7月问世以来，打败了所有竞争机种，独霸整个市场的任天堂8位机"FAMILYCOMPUTER(以下简称FC)，到1994年9月止已有6128万台周旋于世界中。在日本国内，FC的上位机种SUPER FAMICOM和GAME BOY一起占领了80%市场。而为数众多的GAME公司也处于获得任天堂的许诺为其制作软件的状态下。任天堂俨然如帝王一般，高高在上。



不知大家知不知道，在FC被推出的同年同月，世嘉也发表了它的8位机《SG1000》。《SG1000》只比FC贵200日元，硬件性能也绝不比FC差，但却在任天堂的软件战略和玩具流通战略前不敌而去。随后登场的《SG100011》、《SEGAMARK3》等改良机种也以同样原因全军覆没。

时光流逝，1986年，在还没有任何人对8位机的前途抱有怀疑时，硬件开发研究部的佐藤秀树为了从FC手上夺加市场，已开始着手16位机的开发。因为他有自信！当时的世嘉主要以经营业务用GAME CENTER为主，佐藤自己也从VEDIO GAME诞生以来一直搞业务用游戏机的开发工作。所以，他深切感到"现在业务用游戏机发展迅速，玩家在GAME CENTER里体验过一回高品质的VEDIO GAME之后，必然想在家里也玩到同样的GAME。这样，如果抢在其他公司之前推出新型高品质游戏机的话，则重新夺回市场也不会成为空想。"

2年后的1988年10月，世嘉发表了世界最初的16位家用游戏机《MEGA DRIVE》。它虽然比FC要贵6000日元，但硬件性能也远远超过了FC。可事非人愿，由于没有强力的软件能威胁到FC，身负世嘉重望的《MEGA DRIVE》终于未能将FC拉下王位。之后于1990年任天堂推出了SUPER FAMICOM。在把MEGA DRIVE的功能明察洞穿后的SUPER FAMICOM，其性能之高简直可以让MEGA DRIVE的设计者佐藤汗颜。一下就把MEGA DRIVE仅有的一些玩家又抢了回去。随后，世嘉虽然分别推出GAME GEAR和MEGA CD与之对抗，终究回天无力，完全失去了日本国内市场。

就在这个时候，从美国传来的世嘉夺回市场的新闻无疑为消沉的佐藤打了一针强心剂，决定加强在欧美市场上的力量。其结果不出佐藤所料，到1994年底，欧美游戏机的市场占有率：世嘉为55%。其他(超任，亚达利，3DO等)加起来为45%。且世嘉连续3年制霸圣诞节市场，全世界销售总数也达到2255万台(94年3月止)。据此，一般评论家都认为，由中山亲自招聘入社的汤姆·卡林司其(世嘉美国本部社长)采取的比较广告战略的成功，世嘉看板名作《超音鼠》系列推出及流通贩卖网络的强化等几个要素是世嘉成功的原因。但如果世嘉当时在国内市场败北后就此罢手的话，那么仅次于麦克尔·乔

(下转第15页)

对《再论世嘉超任》一文的看法

文/周建拾

我读了贵刊《超任及世嘉五代比较报告》、《超任世嘉之我见》(以下简称《超》)及《再论世嘉超任》(以下简称《再》)三篇文章之后，深有感触。在这里我想结合自己的体会谈谈自己的看法：人类总喜欢将同类的东西进行比较，以分出优劣高下。目前，MD与SFC的比较之说争论很激烈，两派各持己见，据理力争，相持不下。但是比着比着却离开了技术辩论的层面，有一方变“特约”为“特权”，以尖酸刻薄口吻对另一方进行冷潮热讽。这并不是好现象。为什么不能心平气和地辩论技术问题，而非要进行意气战呢？我相信两方作者评论世嘉、超任优劣的目的都是出于爱好(或者是偏爱?)，而不是收了任天堂或世嘉的日元。我个人认为，在16BIT机种的性能比较上(不包括软件)NEO・GEO最优，其次是MEGA—CD，再次是SFC，最后当属MD自身。因为MD软件的宗旨是让游戏者在家里也能玩到象街机一样刺激的节目，但这显然是不现实和不可实现的。玩友们都清楚在家里玩游戏机的感觉与在街机厅绝对不一样。而SFC软件的宗旨是适合家用，所以SFC在各项性能设计上就本着适合家用的宗旨，虽然主频稍慢，但在软件中并不明显。总而言之，我觉得SFC比MD更适合家用。

下面就谈谈我对张弦、叶伟二位先生《再论世嘉超任》一文的一些看法。

一、《再》文引用任天堂老板山内先生的话，以MD提早占领市场来证明MD比SFC优越。如果这种逻辑成立，老子一定比儿子聪明，古代人一定比现代人聪明。按照进化论的观点，儿子要比老子聪明得多。事实也是这样。雅达利2600比FC提前进入市场，难道2600就一定比FC先进吗？山内先生的话显然是指世嘉凭其技术优势有可能领先推出新机种。况且，即便世嘉公司整体技术比任天堂强，也不能说明MD就一定比SFC强。

二、关于68000是准32位机的问题，按《超》文的观点，大部份16位微机处理器，包括65816都可以叫着准32位机了。当然，从广泛意义上这么叫不能算错，但读者不能因此混淆概念。“16位的SFC总体水平绝超不过准32位的MD机”这句话本来就不成立，MD、SFC乃至NEO・GEO严格而言都是16位机。另外，65816确是麦金托什公司的微处理器，但用在SFC上的特制CPU是由65816改良而成，仍包括了麦金托什在大苹果系列个人机中优秀的图像处理能力。

三、关于超级任天堂解析度的问题，我觉得《超》、《再》两文的数据都不完全符合实际。经初步检测，MD在250线(水平线)以下，SFC大部分节目也在这个水平，有个别节目某些画面解像度高达350～380线。试想：国内广播电视清晰度也只有400线左右(实测数据)，影碟上也只有460线左右。可见SFC的解像度明显高于MD。

四、《再》文指出SFC用于浮点运算的协处理器因“粗糙的马赛克效应”导致“效果反而不好”。并暗示早已开发出协处理器的世嘉公司不屑于将之装在MD上。那么后推出的MEAG—CD为什么又要采用呢？是“美元多了没处花”还是发现了扩缩机能的重要性呢？再有，3DO、SATURN等新机种为什么要增加成本，添上这些“效果反而不好”的东西呢？读者想一想，这些问题是不是就明白了？事实上目前已经开发出来的次世代主机许多软件中，只要运用了扩缩机能的画面都有明显的“马赛克效应”，甚至包括《再》文作者所推崇的SATURN。《再》文说3DO、SATURN已通过即时计算消除了这些“马赛克效应”，有点“视而不见”。3DO游戏机中卢克驾驶义军战机与帝国H翼战斗机格斗时，沙漠和岩石逼近时的画面究竟变成了什么？如果这不是马赛克效应，是否要起个“面砖”效应的名字呢？我们是不是可以认为从原理上讲，扩缩机能是无法避免“马赛克效应”的。超任的扩缩机能在某些软件上，确实颗粒很大，显得很粗糙，但多数用扩缩机能处理的画面只是一闪而过，足以能够让游戏者产生迫近感，况且超任也是第一部有此机能的家用机，难免有些不尽人意。

五、关于MD的3D节目，均需68000即时努力完成，没有协处理器的CPU进行浮点运算会是什么效果就可想而知。《SONIC》中奖分版3D画面，显然缺乏流畅性。拿MD的《F19：空中击落》与SFC的《F14：禁飞区》做一比较，MD显然不够流畅。SFC该节目上有逼近轰炸岛屿的镜头，MD无法完成类似内容。当然，赛车类及摸拟驾驶类节目虽属3D游戏，但处理起来相对容易，连FC都能胜任，因此MD上有不少赛车节目就不足为奇了。何况，象《太空战士Ⅵ》中驾驶飞空艇漫游世界的感觉，在MD中难以找到。

六、《再》文提出：“在MD诞生的那会儿，还没有开始流行立体声电视，要立体声AV线何用？”由此否定“世嘉设计落后”的结论。那么如果比较286和386，是否可以说：“在286诞生的那会儿，还没有开始流行WINDOWS……，”并以此否定了286比386的落后呢？按《再》文的逻辑，也可以说：“在蜡烛诞生的那会儿，还没有流行电灯……”，这样的逻辑显然是不能成立的。

七、的确，MD上也有现场解说节目，但语音多模糊失真。如《ROBOCOP VS TERMINATOR》中“YOU ARE TERMINATED”，“EXCELLENT”诸语与SFC上不能比，但总体水平两机差不多。再者，关于“交互式人机对话功能”之语，我认为有个概念问题。广义而言：计算机根据用户的指令即时做出反应等待下一步命令都可列入“交互式”范畴。电子游戏本身就是“交互式”的。“人机对话”也不是非指语音型指令互换不可，各种优越的人机界面都可以是“人机对话”式的。《超》文的提法在概念上并未弄错。所以全世界的电脑行家大可不必去录唱片。放唱片和游戏中即时出现的语音概念完全不一样，我想这一差别不用再叙述了吧！

八、在MD同画面发色数的问题上，我认为《超》及《再》两文均不实，最新的MD资料均表明MD及MD2乃至MDGA—CD均是同画面64色，128色之说恐怕是某广告所为吧！至于《再》文中“同显128(?)色或同显256色处于同一级数，究竟有多大差别”之语，更使人不得其解，与该文中所提及的MD与SFC的主频可比之说显然背道而驰，《再》文作者这种只谈绝对，不谈相对的方法，好象不太符合科学、公正之说吧。MD同画面中只显示64色，这是重要缺陷之一，因为连8位的PC—E同画面都可显示128色！

九、关于BG(卷轴力)的比较。《再》文以《闪电出击Ⅱ》某关岩洞中有6层重复的岩壁画面来证明MD有6重卷轴力，那就暴露出《再》文作者基本概念上的不清。对于双层卷轴这个概念，简单的说就是前一层背景上的颜色块对后一层背景必须产生了遮挡，活动块的遮挡不算；或是前一层背景如果没有颜色或用透明的颜色，那么应能通过没有颜色的那一部分看到后一层背景，三层、四层背景亦是同理；而在一层背景上由于卷动速度不同而产生几层甚至十几层的卷动，只能算作一层背景。《再》文中所谓6重卷轴力，只不过是卷动速度不同罢了。这样的不同卷动速度的背景，许多FC游戏中也有，而且的还不只6层。比如《柯拉米二代》中飞行一关就有此种画面。按照《再》文作者的观点，MD及SFC上的《街霸二代》中的地面，岂不要算作十多层背景了吗？实际上，卷轴数MD是2面，PC—E是1面，SFC是2～3面，就连SATURN也只有2～5面。

十、在ACT、STG节目操作性上，SFC速度较慢主要体现在读入游戏资料慢，即卡带插入后，MD比SFC先出画面。游戏过关转换画面时，MD也先出画面。至于游戏中同时出现的人数及操作感，主要是由设计游戏时的处理法和容量来确定，和CPU读取资料的速度只有间接的关系。因此以10M BIT的《FINAL FIGHTER Ⅱ》与16M BIT的《BARE KNUCKLE Ⅱ》相比，本身就是不合理的。何况，MD节目源程序以C语言写成，SFC则由汇编语言直接写成，C语言尽管为开发软件提供了良好的工作环境和用户平台，毕竟多了一道较复杂的编译过程，没有汇编语言快捷直接。因此，在ACT及STG节目上，SFC不逊于MD。至于某些SFC节目制作粗糙，那和设计者有关，在这方面MD绝不逊色。

十一、关于SFC节目数量问题，日版节目有多少我不知道，但美版节目的数量我是知道的。根据任天堂公司1994年10月《THE OFFICAL GAME PAK DIRECTORY：COMPLIMENTS OF NINTENDO POWER》提供的数字，已公布的美版节目共有607个(从数字起头的《7th SAGA》到Z字结尾的《ZOOL：NINJA OF THE “Nth”DIMENSION》。由此可见，《再》文作者提出“到94年12月为止，SFC有400个左右节目”说法与事实出入较大。上述数据，是我对照美版节目单一个一个数的。没有“衍生物”。

十二、对于自己文章中出现的错误，叶、张两先生说是他们故意给读者设的圈套——“阳谋”，并且守株待兔，等着有人上钩，是否有点太文过饰非，太不严肃了。虽然65816是谁开发对讨论MD与SFC主机性能关系不大(世界上真的有将自己公司开发的产品因与某公司有“特殊”关系，而将其“算到它的帐上”的事吗？那么，金庸写的书干脆算到金夫人帐上吧)，但本着对读者负责的态度上，此法太不严肃了。万一不幸玩友中没人能识破二位的“阳谋”，是不是就这样一直“谋”下去了呢？我不知道二位文章中还有没有别的“阳谋”，我和广大读者该相信哪一条呢？是不是二位的MD与SFC的观点也是“阳谋”呢？文章中出现错误或不妥之处本不足为怪，但有了错误却去想一些表面上似乎很堂皇的理由去遮掩，只会欲盖弥彰的。还是古人说得对：知之为知之，不知为不知，是知也。

至于SFC与MD究竟应该选择哪一种，读者还是要自己进行实际地分析比较，挑选自己所喜欢的机种，不可只凭几篇文章来决定取舍，才能保证买到自己中意的机种。

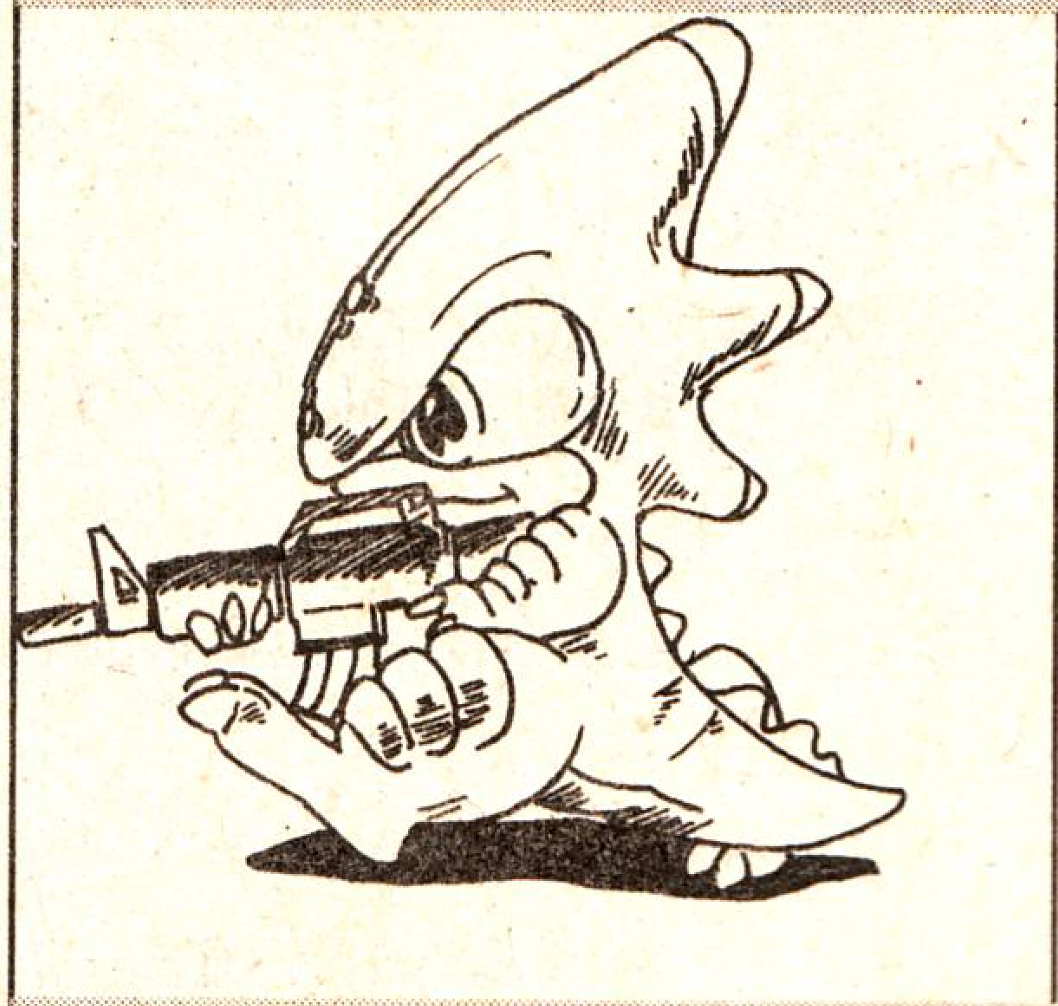
编者按 世嘉、超任性能比较几篇文章发表后，读者纷纷来信。有发表高见的，有指责本刊的。说电玩界本来风平浪静，编辑部非要大搅混水，越辨论他越糊涂了。其实原来是无知，现在是糊涂。由无知到糊涂，应该说是一大进步，搅混水的初衷，是想通过辨论，普及一下游戏机的知识，让读者都能讲出个子丑寅卯，也不枉每月花四块五毛大洋。千万别象阿King，只知道生气时猛揍春丽出气。

有些读者说，专业术语太多，看不懂。答：不看可也。

问到本刊意见。答：糊涂。

这篇文章是关于超任、世嘉性能比较的最后一篇文章。本刊宣布：辨论会到此结束。谢谢。 **责任编辑：无类**

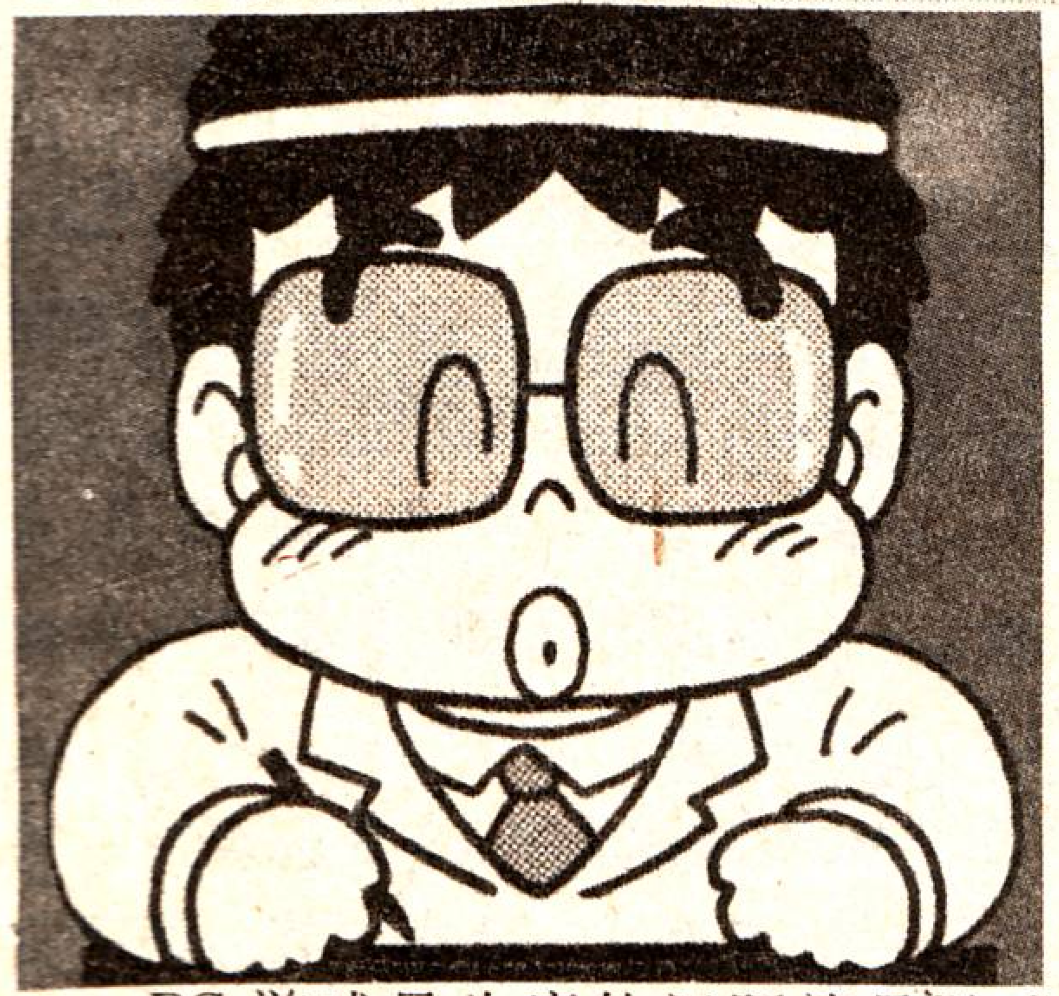
闯关族的家



主持人：仔　龙

五月的鲜花，迎来了闯关族的家的周岁的生日，没有抓周之类的庆典活动，编辑部里静悄悄，莫非是穷搬家的前兆！不管怎么说，闯关族的家一年来的成绩还是喜人的。这可不是穷白话，仅以下三条就能证明，一是来信猛增势不可挡，弄得营长亲自挂帅成立专案组，有组织有计划地一审二审乃至会审各位的供词。二是女闯关族正茁壮成长，俨然是一支战斗力很强的娘子军，闯关族不再是苦行僧矣！也算是对将在北京召开的世界妇女大会的声援吧！三是闯关族的家地盘可能要扩大，办好旧栏目，开辟新栏目，比如用40字左右的一句话评价某一个节目等。希望男女闯关族们多出点子，积极参与，争取把家建得有声有色，热火朝天！

留言簿



PC游戏最头痛的问题就是游戏的键盘操作方法，由于PC机软件的拷贝很方便，但都很少有说明书，面对101键盘，真不知如何下手！——一爆机狂

一日我正看贵刊，爸爸不知什么时候站在我面前。于是不由分说大发雷霆，硬说要将我的什么GAME大本营烧了。爸爸拿着书向火边走去，随意翻了一下。突然，若有所思，继而大呼"好书"，坐在火边研究起来。当看到"海豚历险记"时，竟面带喜色喊道："儿子！快去，拿你的游戏机来，插上这个卡，我也……！"从此后，爸爸再也不管我玩不玩了，只要求我把成绩拿到全班前10名。——一个从此不再偷偷摸摸的儿子。

贵刊最近两期彩插登了街霸必杀技介绍，要是能将其中的日文译成中文该有多好啊！——长春田晓迪

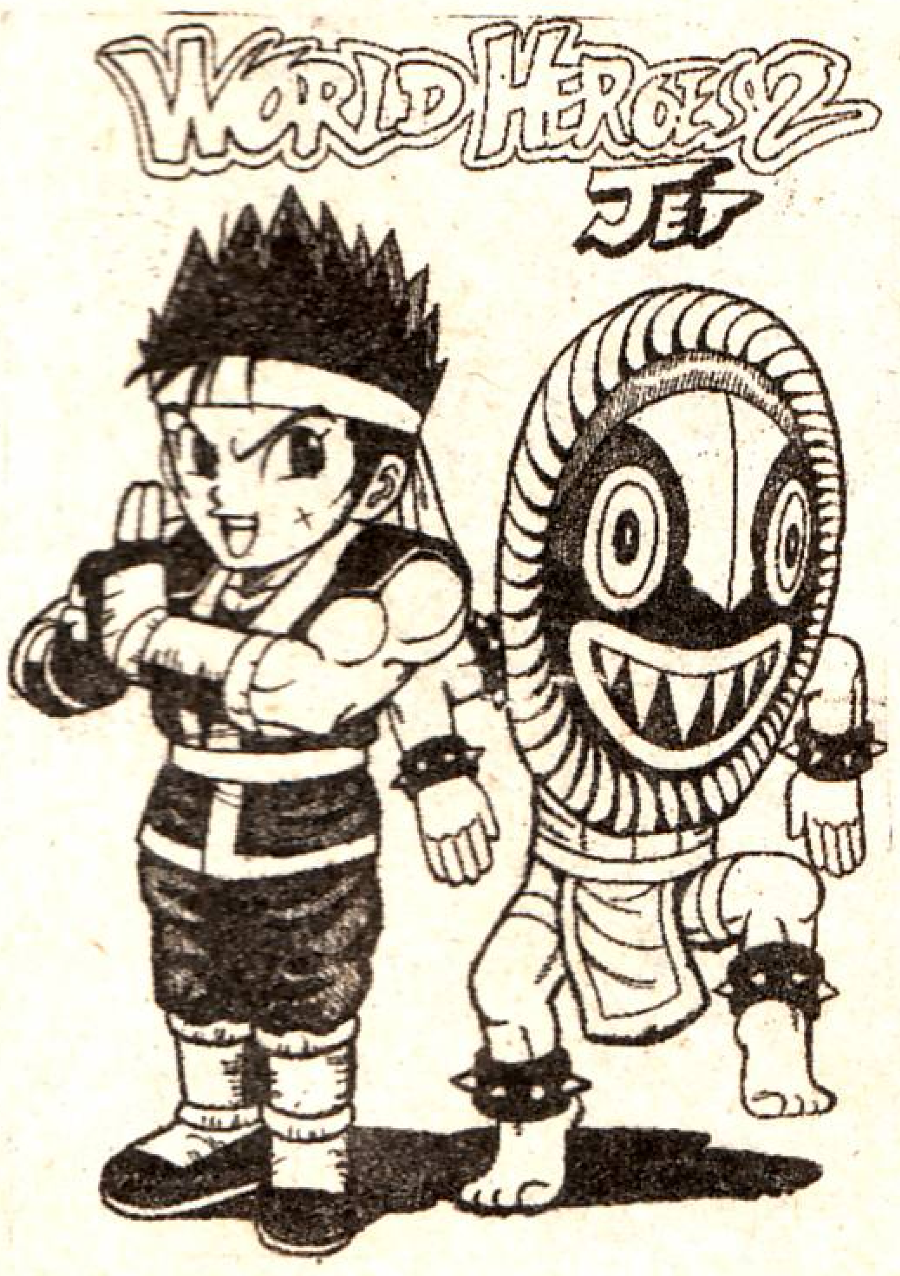
贵刊的"二手货"简直就是"无手货"。所登信息全是几个月前的来稿，发稿人早已将货脱手了。——广西石磊（编者按：由于二手货来稿太多，积压严重，目前才登完94年9月的来稿，请各位见谅！不过，今年是月刊，速度比94年快得多了，相信不久就会解决积压问题的。）

我是一位年方二八的少女，我要向你们这帮爷们提议：Game集中营怎么一位女孩子都没有，难道你们不愿意吸收"女兵"吗？——北京一卫校女生姚×

我是一个女生。按说电玩本不分男女，可女电玩倍受欺凌。一进游戏厅就引来许多目光。一次，独自一人去游戏厅，刚进门，老板就打量来、打量去，说"女孩也来游戏厅？"我心想，是男是女关你屁事。便加了一句："你看仔细

大墙画廊

来稿甚多，感谢大家捧场。因版面有限，很多稿件未能刊登，希望落选者能从发表的作品中找出自己的差距，继续努力。请注意：1.一律用黑白稿，2.按规定尺寸作画。——编者



◀英雄对战　平顶山市　苗蔚



了，我是男孩，留长发时髦，懂不懂！"从此，我便剪了短发，出入游戏场所，常与男生一比高低。常有高喊"姑奶奶饶命"者，每当此时，我心中好不自在。妇女能顶半边天！——一位不让须眉的巾帼英雄小 T

包打听



Q 龙哥在杂志上说要想得到亲笔回信，就多提批评意见。批评不敢提，只想提点建议。贵杂志封面封底都很漂亮，希望你们能象影视杂志介绍影视明星一样，在目录上介绍一下游戏的名字？——女电玩迷郭燕

A 马上回答你的问题不是因为批评，而是因为电玩迷前的"女"字，LADY FRIST！

期号	封面	封底
创刊号	半熟英雄（SFC）	SATR FOX（SFC）
第二期	未来勇士（SFC）	阿拉丁（MD）
第三期	VR 战士（ARC）	动物格斗战（MD—CD）
第四期	孔雀王（PC—E）	新创世纪（MD）
第五期	太空战士Ⅵ（SFC）	紫炎（SFC）
95 年第一期	对兽之牙（PC—SCD）	龙争虎斗Ⅱ
第二期	街头霸王	风之大陆（PC—SCD）
第三期	GB 对战棒球	龙珠 3（SFC）
第四期	西游记	亚尔斯兰战记

求贤榜

★游戏卡坏了，到哪儿去修？——周振华　北京市西钓鱼台 122 号 100036

★《太空战士Ⅵ》中如何在沙沙镇上从一人手里买下除锈剂开启酒吧中的后门去找加源？在科利顿北方的竞技场中以"いるしずものせいす"为赌时，可以见到影忍，怎么才能得到他？——张嵬　成都八中高 97 级 4 班 610081

★《三国志—霸王的大陆》中阿会喃为什么是普通人，怎样使他'也有超群智力，武力和体力？——沈炜良　上海金山县食品工业学校财 9403 班 201500

★《勇者斗恶龙Ⅳ》中第五章如何过？《荆轲新传》山洞的走法？——邹征　辽宁省沈阳市和平区文萃路 11—9—361 号 110003

排雷专家

刘特　绰号"张三丰"，特长"倚天屠龙记"。——江苏南京鼓楼区颂德里 15 号 601 室 210003

丁伟　自称"中原的霸者"，擅长《三国志——中原霸者》《三国志一霸王的大陆》《吞食天地Ⅱ》——上海闸北区闻喜路 280 弄 31 号 302 室 200435

王敏　自称 RPG"冥王"，擅长《龙珠》系列，《三国》系列——江苏常州市第一中学高一(2)班 213003

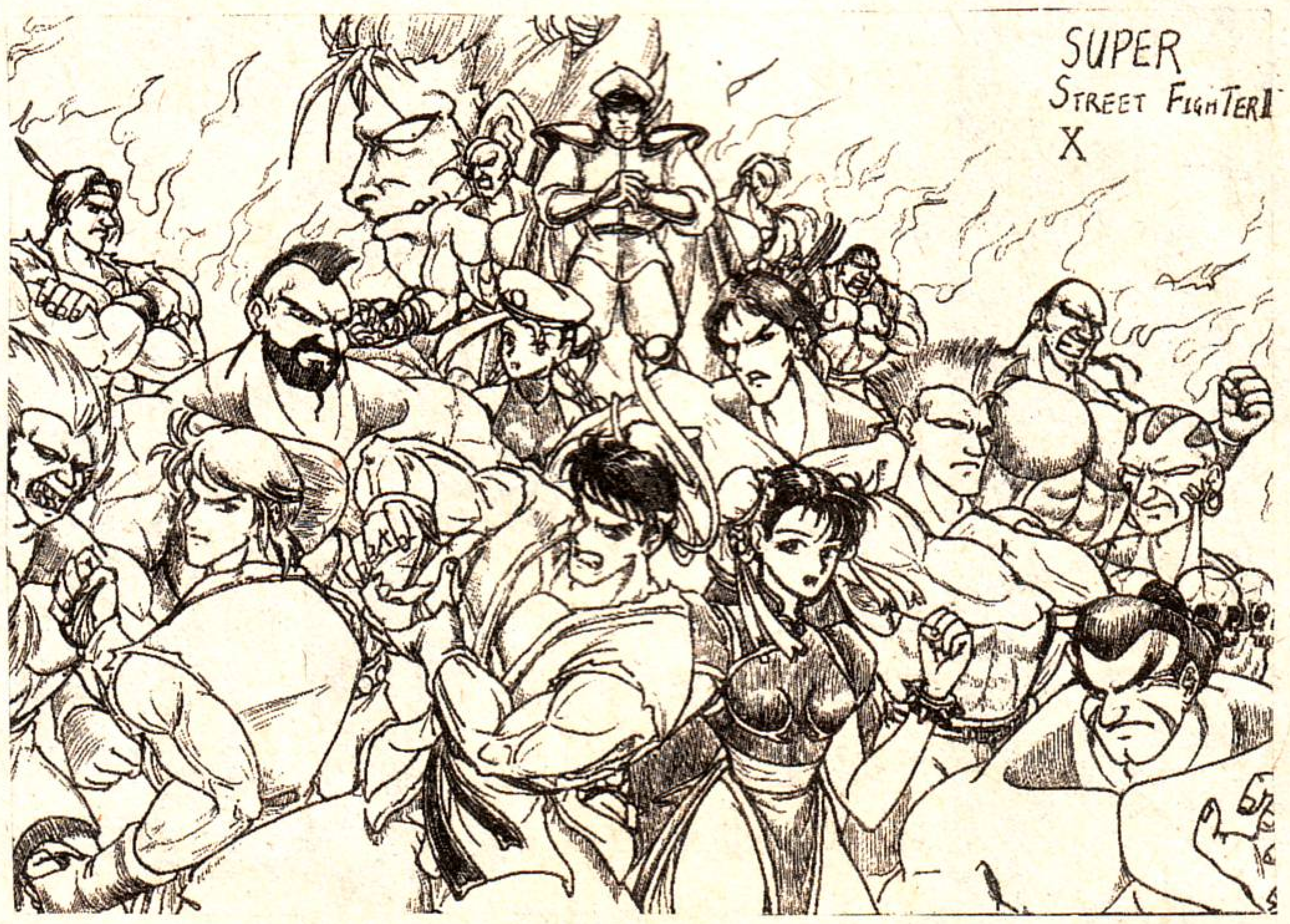
曹晓东　人称"超级魔战士"，擅长"圣火徽章外传"——广西南宁市七星路 135—4 号广西水产集团公司 530022

封神榜

★FC《三国志Ⅱ——霸王的大陆》，扮刘备，从 189 年开始(上级水



◀魂斗罗　铜陵市　马嵘



◀超级街霸ⅡX　北京市　赵志鹏

平)，190年11月统一天下。FC《赤影战士》单打半小时爆机，不损一条命。——曹晓东　广西南宁市七星路135—4号广西水产集团公司

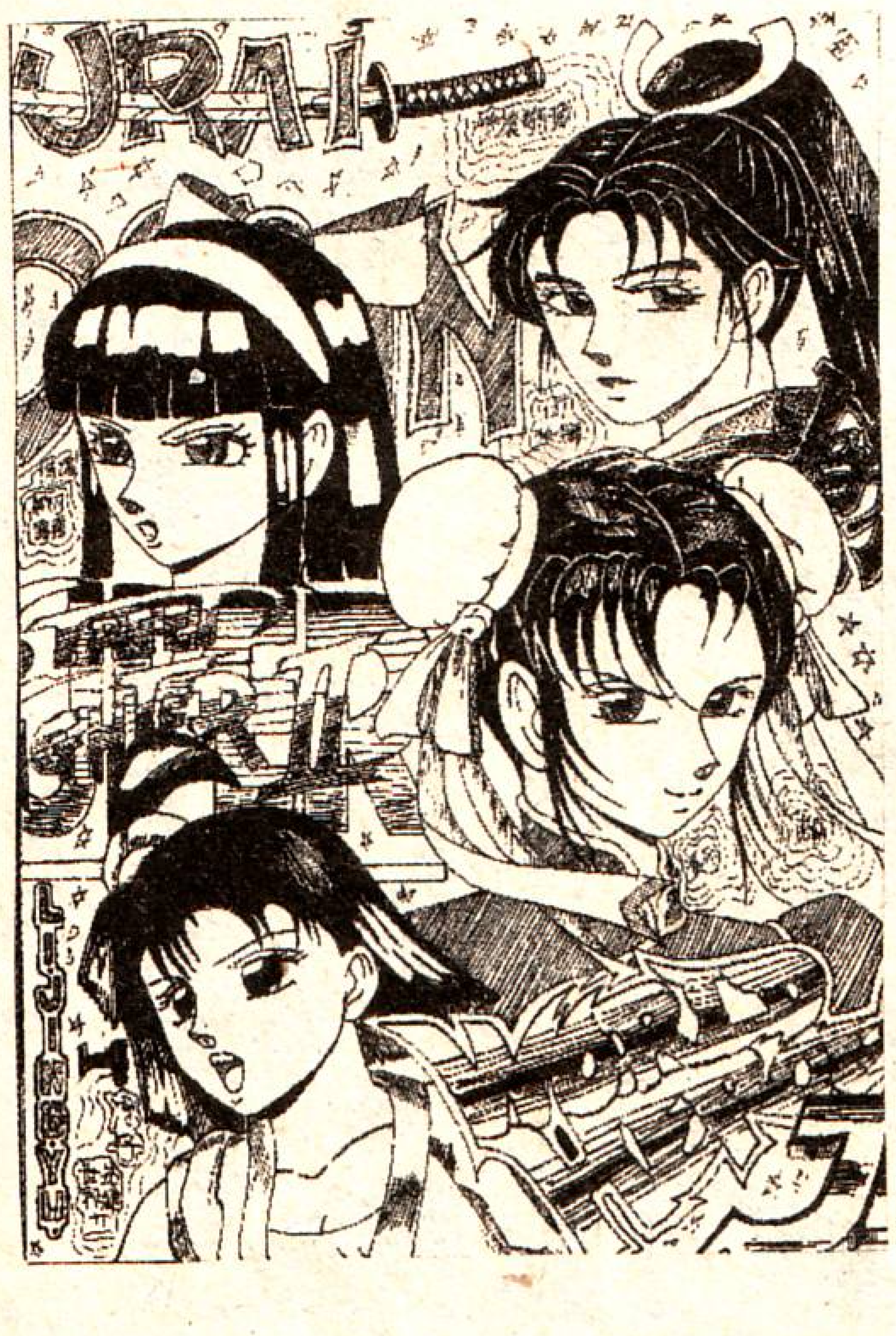
★FC《三国志Ⅱ——霸王的大陆》扮袁绍，189年开始，(高难度)，192年10月统一天下。——干勇刚　四川省重庆市维尼纶厂职业培训学校汽修班631254

★FC《三国志Ⅱ——霸王的大陆》，扮曹操，从189年开始(单人玩，高级水平)，到196年2月统一天下。——刘一冰　重庆市市中区青年路28号630010

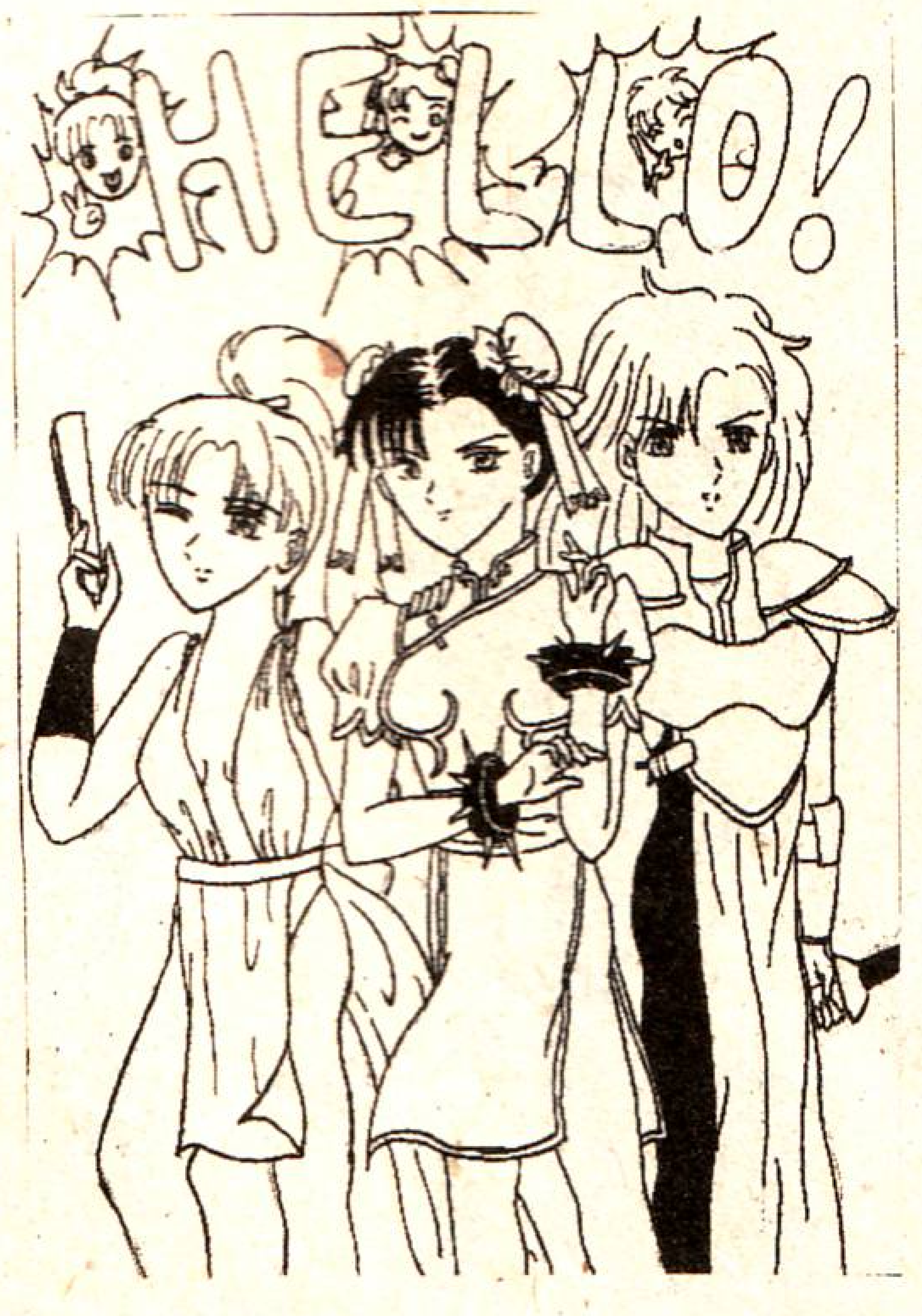
求疵录



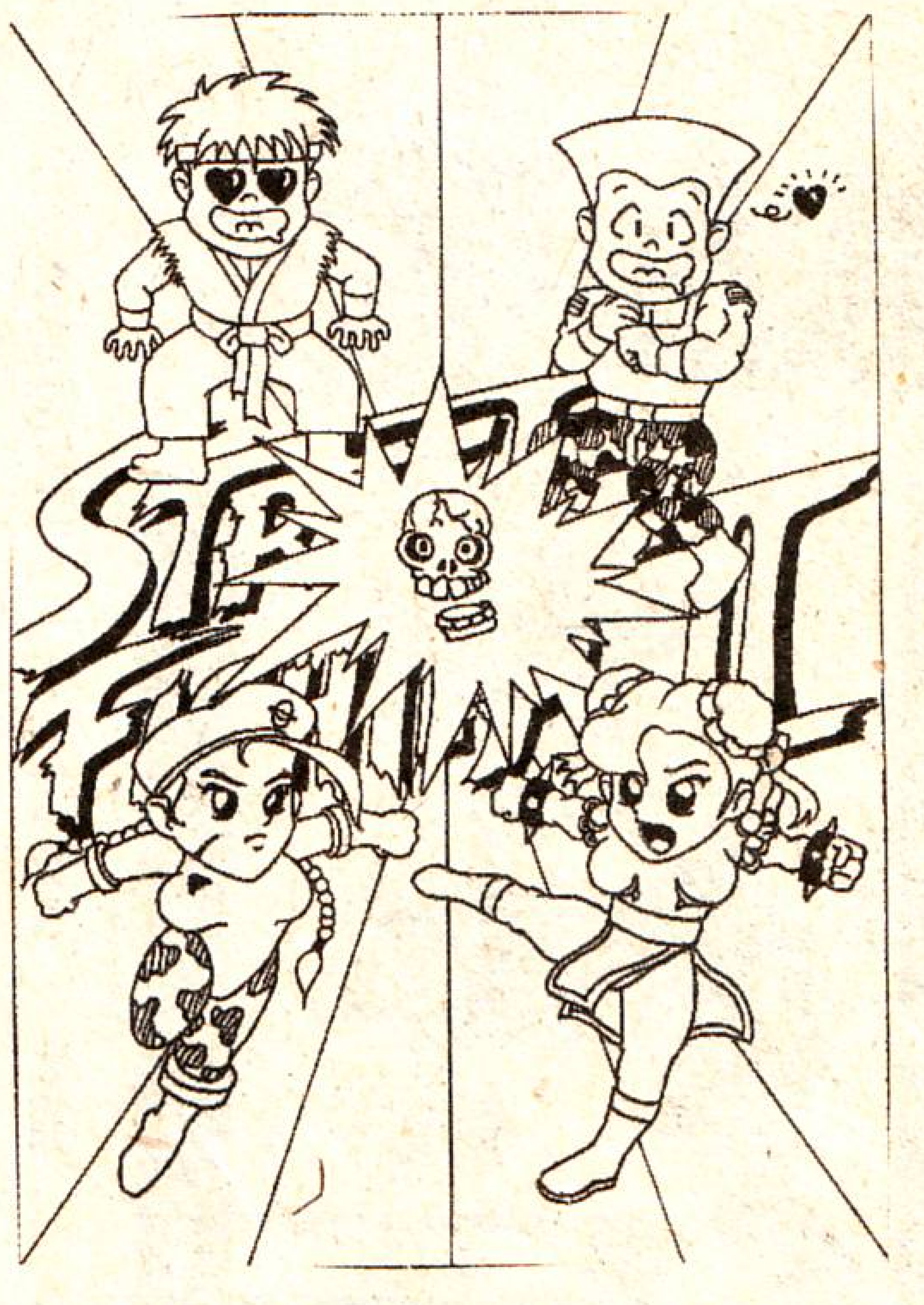
主编，你好！我为《电子游戏软件》是否能办下去感到担忧！！我认真阅读了几期，发现刊物错别字、病句期期都有。第2期：P_{14}“被堆烫”叫什么话，是否漏了火堆的“火”字？第3期：P_{15}“BGM：音乐设定(有天)，”什么叫“有天”，请你解释一下，是否应为“有无”？P_{27}“世界重视生机”是否应为“重现”？P_{29}第10行，上文提到杀死了他的师父，到了这里却成了师兄(应为师父)。P_{37}“虽然减一级之后会再减”，以本人经验，减级后不会再减按：(极是)，且后文也有此论点。第4期：P_{16}《石中箭》以我经验应为“剑”字？P_{41}第6行“卡拉木五”是否应为“木王”，第24行“在教学门前”是否为“在教堂门前”。右方第5行“各西走”是否应为“向西走”。倒数17行“这里通往”中间是否漏了“是”。P_{42}第11行“到右止方”是否应为“右上方”，右第2行“就沙失了”是否应为“消失了”？第11行“她有召唤帕加罗城，在王座前找到僧侣莱夏洛”全句不通。P_{16}右“推荐”中，《TOP GUN Ⅱ》、《梦幻之星Ⅲ》而在前文分别为《TOP GUN Ⅲ》、《梦幻之星Ⅳ》，此为何故？(按《TOP GUN》只有Ⅱ代，没有Ⅲ代。)P_{23}《怒之铁拳Ⅲ》ZAN的“空手时→→+B”的“月芽技”是否应为“月牙波”，P_{24}的三处“月芽技”是否都应为“月牙波”？P_{41}右倒数第6行“难以行走的泥治”是否应为“泥沼”？P_{42}左倒数6行“找胜仗后”是否应为打胜仗后”？右第1行“告诉勇士从光明宝石换艾丽丝公司”是否应为“以”或“用”？右第11行“入左侧小门找到了魔法师琳达魔法”后面的“魔法”二字何意？第5期：《天使之翼Ⅴ》以本人经验应为SPG而非SLG(按：厂家定为SLG)。第6期：P_{15}“反映”是否为“反应”？孙子兵书知力+10，七星宝剑武力+7(是)，P_{41}“北例地图”是否为“比例”？P_{18}“发着楞”是否为“愣”？P_{32}“好之入谜”是否为“迷”？P_{15}上方的“平均价格(无)”此处是否应为“元”？第6期中以“老D”编辑的《光明与黑暗Ⅳ》出错最多。第7期，P_{20}右第13行“圣火距”是否应为“炬”？P_{27}右倒19行“世喜与超任”是否应为“嘉”？P_{32}第3行“出手意料”是否应为‘出乎意料’”？此外，龙哥办的“秘技天地”中很多秘技重复出现，且有的秘技根本没有任何价值。如第5期《幽游白书外传》见有趣人物法，不知这种秘技作用在哪里？！FP值竟有8格！！倒是提升飞影能力法还有点意思。如果说《幽》FP值为8格是因为飞影提升法的功劳，那《七龙珠Z——武勇烈传》的出现大猩猩法FP值为9格又作为解释？！我们吃饱了撑着，干等5分钟只为了见一只大猩猩，这八成是老D在玩时便秘，5分钟后出来看见的吧！(编者按：魏晗玩友有一点误会，FP是指愚蠢度。因此数值越高，秘技价值越低！)——魏晗　济南市铁一中高一



◀对战女杰　兰州市　李景丘



◀巾帼风采　北京市　史迎春



◀“16”人街头霸王　北京市　刘宁

(4)班 250001

（编者按："求疵录"开办以来，小编们饱受轮番轰炸之苦。现全文刊载魏晗同学的来信，一是家丑外扬（其实是秃子头上的虱子——明摆着的）。二是以此做为勘误表，请大家据以订正，以免贻害无穷。对魏晗同学以及所有热心求疵的读者致深深的谢意。）

龙哥热线



Q ①用磁碟机 COPY 需电池记忆的游戏是否还有记忆功能？②SUPER 32X 提升机能不能用在 MD 一代上？③CD 光盘是否就是 CD 唱碟？——南宁梁毅超

A ①用磁碟机进行存贮。②可以。③CD 包括唱盘、视盘和 GAME 盘。

Q 请介绍一下选购世嘉的知识。——上海黄卫东

A 请参看本刊已登出的文章。

Q ①FC 机能否使用 SFC 卡？②SFC 机能否使用 FC 卡？——上海吴彬

A ①不可以。②需特殊装置。

Q ①超任磁碟机是否 M 值越高，性能越好？②世嘉机的 SUPER 32X 上所使用的软件是卡还是磁片？③这样两套系统 MD Ⅱ ＋CD—ROM＋SUPER 32X 和 SFC＋磁碟机＋CD—ROM 在性能上是否有很大区别？——杭州孙旋

A ①性能与内存无关。②卡及 CD 盘。③性能当然不一样。

Q 是否所有的卡都能翻录成磁碟？——湖北鲁斌

A 绝大多数可以，但对于 DSP 或 FX 卡则不可。

Q 超任的磁碟机扩大了兆数对磁碟机的功能以及超任有无影响？——重庆罗喻雄

A 无影响。

Q MD《三国志Ⅲ》和《大战略Ⅱ》如何消除电池记忆？——武汉洪伟

A 要消除进度一般要求该节目有"データ"消去一类指令，或存进新进度，这要因卡而异。

Q ①游戏机卡带、CD—ROM 与磁碟机处理速度哪个快些？性能哪个好些？②市场上所售的两用磁碟机到底有哪两种功能？③游戏机用 CD—ROM 与电脑 PC 机 CD—ROM 是否兼容？④SEGA 的次世元机 SATURN（土星）机，预计何时能上市？——长春李男

A ①卡最快。CD 较慢，但内存大，适于存贮较大容量文件。②双用磁碟机即在 SFC 和 MD 主机上都能使用。③不兼容。④SS 已发卖，请参照本杂志的介绍文章。

Q ①街机《豪血寺一族》应有几个键？②"鸟"—安妮的秘杀技（脚技）的出法？——西安南宫逸

A ①应为轻拳、重拳与轻腿、重腿。②按住重脚一会儿放开即可使出。

Q FC《龙珠ZⅠ》要怎样才能通过第一版挡路的巨石？——北京宁鑫

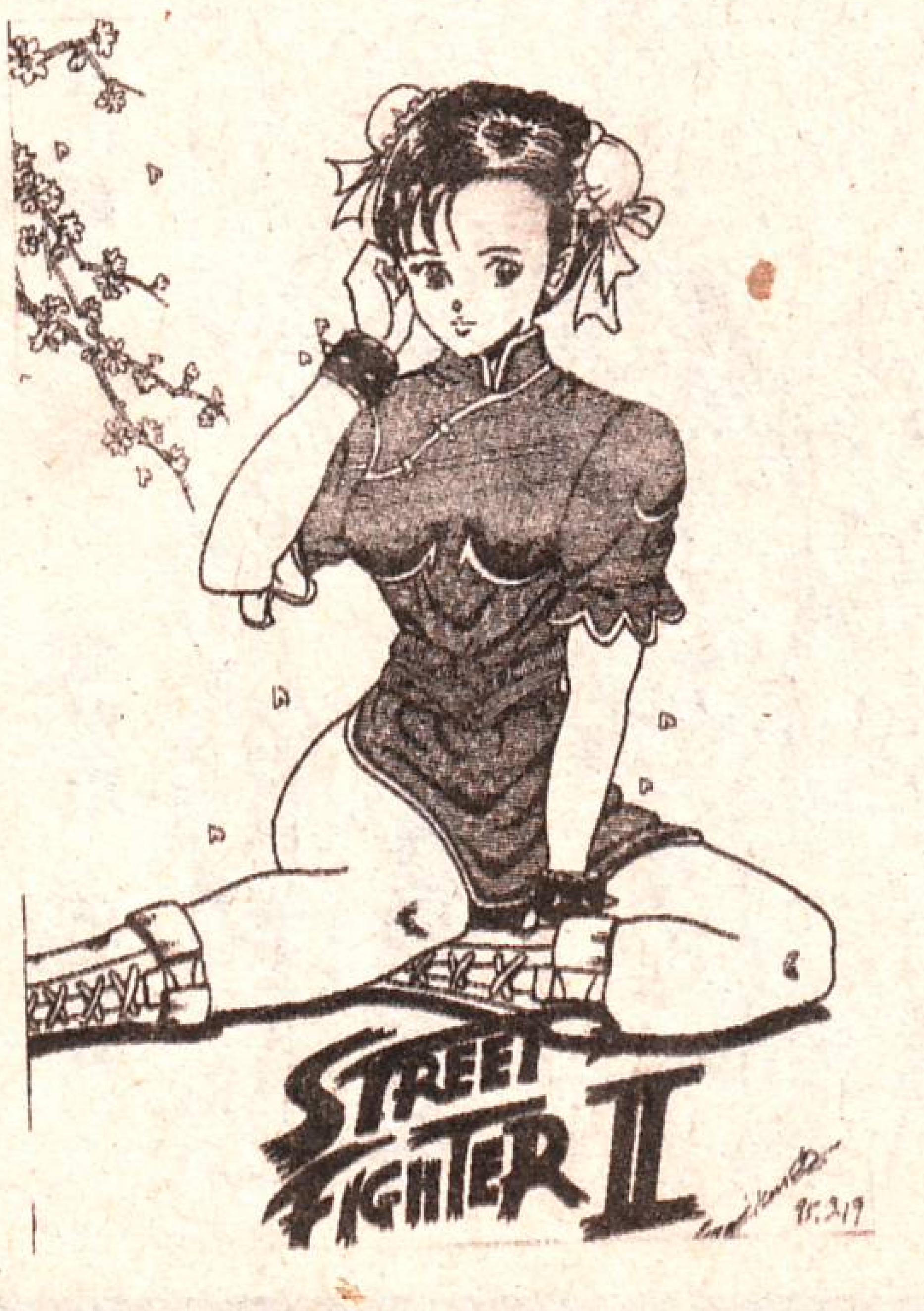
A 要使装备宝物中有空栏，再去解谜处挣到龙珠雷达。

Q 杂志中对《街霸Ⅱ》的四天王名字多次出错是否工作过于粗心？——北京王子虞　沈阳钱刚

A 我们是完全按日版元祖称谓写的，即拳王为 M・BISON，西班牙斗士为 BARLOG，泰拳王为 SAGAT，帝王为 VEGA，至于四人名字互换的叫法来自一些早期美版及错版 SF Ⅱ，并非工作的失误。



◀如月影二　西安市　张磊



◀春丽　上海市　陶健



◀吕布　重庆市　王强

小天才集团公司隆重推出

名流·小天才16位超任兼容机

本机特点

1. RF视频部分，经审慎研制，比外国进口之视频装置更清晰鲜艳，除AV电视机外，更适合只有RF装置之电视机。
2. 本机之插卡装置经特别设计，市面美日版的卡匣均能使用本产品。
3. 本机能使用N制或PAL制式之游戏卡带及磁碟。

邮 购 表 格

A 游戏磁碟名称
① ④
② ⑤
③ ⑥

B 名流小天才16位主机
□N制______台 □PAL制______台

C 本人之回邮地址(请用正楷)
姓名________ 地址____________
邮编________ 共需款项¥__________

注：超任兼容机800元 磁碟15元/片(含邮资) 32M磁碟机2080元(限售100台)

4M游戏磁碟

4001 玛莉世界×1片
4002 零式赛车×1片
4005 宇宙巡航机×1片
4010 超级网球×1片
4027 真人快打×1片
4034 超级保龄×1片
4048 SD机动战士×1片
4160 立体射击×1片
4130 食鬼方块×1片
4143 美女拼图×1片
4185 赌城大亨×1片
4188 迷你先锋×1片

8M游戏磁碟

8414 真拳斗王×1片
8429 得意俏女郎×1片
8456 太空赛车×1片
8501 桌球×1片
8504 跆拳道×1片
8595 爆笑人生×1片
8596 武田修云足球×1片

12M游戏磁碟

12001 飞龙之拳S×1片
12006 北斗之拳6×1片
12007 饿狼传说×1片
12008 三国志Ⅲ×1片
12106 J联盟足球×1片
12109 奇奇怪界×1片
12123 甲子园×1片
12152 世界问答×1片
12155 真人快打×1片

16M游戏磁碟

16001 街头霸王×2片
16002 改版街霸×2片
16004 龙珠超武斗传×2片
16008 街霸12人版×2片
16039 龙珠超武斗传(2)×2片
16085 极速赛车×2片
16116 格兰披治赛车Ⅲ×2片
16114 街头篮球×2片
16148 最后之战×2片

24M游戏磁碟

24001 街头霸王×3片
24002 饿狼传说Ⅱ×3片
24003 北斗之拳7×3片
24008 乱马1/2Ⅲ×3片
24011 世界英雄Ⅱ×3片
24014 双截龙×3片
24016 世界大冒险Ⅱ×3片
24017 龙争虎斗Ⅱ×3片
24020 豪血寺×3片
24021 狮子王×3片
24026 摔角×3片

32M游戏磁碟

32001 超级街霸Ⅱ×4片
32002 饿狼传说×4片
32003 侍魂(完美版)×4片
32004 超级大金刚×4片
32005 反叛机械人×4片

游戏节目应有尽有，本目录未有的，用户可来函并写上所需节目名称订购。

地址：广东省佛山市澜石深村永红工贸区4幢后座佛山兴阳电子有限公司(528000)
电话：(0757)3810371、3816594 联系人：陈焕芳 FAX：(0757)3810372

高解像超任兼容游戏机！

GENTRY® 名流

小天才®



- 提供专业保养
- 可匹配市面任何磁碟机
- 画面逼真震撼，声响立体传神
- 备原厂 PAL 线路及 NTSC 线路主机可供选择

配件包括

- 原厂火牛
- 专用摇杆
- 高质 AV 线

货比三家谁最好
请到西艾看一看

本商行汇集世界各类游戏机精品，包括世嘉机、超任机、世嘉 CD 机、土星、3DO、NEO・GEO、NG－CD、PC－FX、世嘉 32X、SONY PS 等，及各种游戏软件、配件，均为原装进口，现货供应。

另提供换机、卡、CD、出租、邮购等业务，无论您从哪买的游戏软件，无需打折、补差，均可交换同类软件。还提供会员制服务，如您成为会员，可得到全面服务。您可静待家中就知道市场行情及软件发行情况及您所想要的节目。如对次世代机价格望而生畏的话，可到本处过把瘾。

新机价目：3DO：3500 元/台　土星：4800 元/台　32X：1900 元/台　NEO・GEO－CD：4300 元/台　PC－FX：3900 元/台　Play Station：5800 元/台

地址：海淀区中关村南路甲 1 号（海中市场对面）
联系人：蔡葳　电话：2562211－2188　邮编：100080
BP：4911166 呼 13177

品目齐全服务周到

今明电子电器专门店
找到您所想，玩到你所盼
还始终花钱最少

本店产品全部空运抵长沙，在这里 8 位机、世嘉机（原装、组装）、超任机（美、日版，组装），次世代主机应有尽有，卡带、磁碟、周边装备更是“非”不胜举。

世嘉兼容机：（该机可配磁碟机，可玩齐美、日版全部节目，其他兼容机不行。）

（仿 MD）580 元　（仿 MD－Ⅱ型）680 元

NEO・GEO 机 CD 版：（含运费）4400 元

代办邮购，其它产品绝对同时期最优，欢迎各界玩友来信、来人索取价格表，并免费让前二百人成为本店会员，日后可享受会员级价格和服务。

地址：湖南省长沙市韶山路 41 号北侧 7 号
联系人：龚湘京　邮编：410011
热线电话：（0731）－5461253

LIT 可重录型＋游戏机学习卡

学习卡：电子游戏机已普及到每一个家庭，如果能利用它进行辅助教学，对家庭、社会都将是一件很有意义的事情，使玩游戏机的孩子们不仅仅将游戏机用于游戏。

为此，我公司投巨资，召络天下软件开发英才，依照教学大纲，现已开发出中小学各科的全系列教学节目，并且各种形式的学习节目还将源源不断地推出。

这套学习节目在普通家庭 8 位游戏机或学习机上便可使用，和 LIT 可重录型游戏卡配合，用户只需投资一块 LIT 游戏卡的费用，以后再支付少量的录制费，便可以使用到本公司推出的大量学习节目，这是 LIT 学习节目＋LIT 可重录型游戏卡的最完美结合，缺一不可。

可重录游戏卡：LIT 可重录型游戏卡除用于学习节目外，还可用于游戏，共有用于 8 位游戏机的 C0、C1 和 16 位游戏机的 S1、S2、S3 及 SFC 转换卡 6 种型号，其区别除用于机型不同外，就是容量大小不同，即每块卡每次存储节目多少和大小不同，你可根据需要选择。

街机：开游戏机房，换节目电脑板是机房老板的一件烦恼事情，少则数百元，多则几千元，本公司推出的 LIT 街机电脑板，是采用 16 位或将来出现的 32 位游戏机主板，配上相应可用于营业投币或计时的控制板，由于所采用的主板游戏节目内容丰富，更换节目的费用也低，所以一定程序上解决了机房老板的苦恼。

复录设备：复录设备用于经销商向用户提供复录节目服务，由于是针对非专业人员设计的，所以使用比较简单。目前我公司生产的最新型 SN 复录设备，可用于对以上所有型号的 LIT 可重录型游戏卡进行录制。

在经销商处进行节目录制时，先用擦除器将 LIT 卡上的节目擦除掉，然后插在写入机上，只需几分钟时间，便可将你所选的节目录入 LIT 卡，经销商处有很多新的学习和游戏节目供你选择。

要领先：李氏公司在可重录游戏卡方面拥有第一的技术，这是我们不谦虚的一句话，但确实拥有这个实力。发现有个别公司采用违反《反不正当竞争法》和欺骗客户的方法声称推出世嘉超任二合一可录卡，企图扰乱市场，冲击本公司产品，但喊了两年，还未见问世，本来真金不怕火炼，我公司根本不需与之计较，但为消除个别客户顾虑，同时也为了证明本公司所具有的实力，也为了证明依靠本公司技术实现这是很容易的，本公司现推出“世嘉超任二合一可录卡”，实际本公司推出的这种产品是一种变通的，更简单实用的实现方法，即在本公司 S 型可录卡上加一个转换器，便可在超任上使用，采用这种方法，世嘉用户只需购买 S 卡，无需支付超任那一部分费用，而超任用户只需再买一个转换器便可，S 卡＋SFC 转换卡的费用与实现二合一的相当，也可同时用于世嘉和超任。由于本公司从性能价格上并不看好超任，所以这种转换器本公司暂不想批量生产，仅向个别客户供应，需要的请在本公司各经销商处订购，每块零售 120 元。

“平抑物价”：据一些用户反馈信息，有个别经销商销售 LIT 产品价格过高，为保证用户利益，我公司将在各媒体公布各型号产品参考零售价，一般情况下各地经销商均应按此价销售，有特殊情况的地区可以适当上浮，但最多不得超过 15%，否则用户可直接向本公司投诉，本公司核实后将给于处理。各型号产品参考零售价：C0 卡￥100 元、C1 卡￥160 元、S1 卡￥120 元、S2 卡￥210 元、S3 卡￥398 元、SFC 转换卡￥120。

经销、批发商：

△哈尔滨 0451－8602158 马颖 △上海 021－3784293，3537810(永利行贸易公司) △石家庄 0311－3023703(安琦新技术公司) △昆明 0871－3613422－1 号 BP：3149166－10659 △秦皇岛 0335－3041864 李志坚 △大连 0411－4642822 梁材 BP：2686666－747 △北京 010－4216131－224，4738619 孟健康 BP：5128866－2286

经销商(部分)：△安徽马鞍山(中意)2477313 刘继华 △湖北十堰(博通)：666602 BP：666126－1011 △山东聊城(智苑电脑)221015 张艾红 △聊城油泵油嘴厂耿振华 △河南驻马店(阳光电子) BP：126－2933 △天津(南方)9085257，9085259，BP：127－5797768 △甘肃临夏民族商场马浩育 △山东滨州 330911 耿宝钧 △江苏东海县 BP：127－31935 △福建福安市中兴路 106 号(佳特)孙锦文 △浙江岱山 4474041 彭瑞舟 △丹东市人民路 1 号(丹调研究所)段守年 △沧州市盐山县城北大街益智游艺商店董桂霞 △大同新建北路 29 号 1 楼 1 单元 3 号 △南充 227604 毛元平 △河北任丘东关京开北道 27 号(同兴)张洪生 △阜新县繁华大街中段 8822370 △牡丹江市太平路 1#(通达)BP：228899－8110 △乌鲁木齐 2842171 刘方 5852780－3140 李兰生，李永华 △龙岩 2216346 许建安 BP：127－5022048 △岳池县银城东路 13 号(亨嘉实业)23067 郭勇 △淮阴市淮海南路 22 号(丽人) △荆门石化总厂聚会园餐厅对面 △宁夏中宁供电局李卿华 △安徽安庆 5520248 吴宣锋 △淮南九龙岗龙源实业公司李全国 △昆明 BP：3148898－3816 或 6890 △新疆喀什 228232 周远江 △新民市 7857102 王秀利 △山东日照(黄河)224710 郑先生 △象山县 5010196 张一峰 △西安市东大街大千电器商行(西安饭庄对面)BP：5263335－7163 △新疆恒发企业乌鲁木齐分公司 BP：2815888－9434 △兰州 8822806 △山东莒县 23621，23215 △沙市文化宫路 1 号(太岳)221484 熊荆城 △江油 BP：221100－8168 △江苏宜兴 701898 △云南个旧 23971 丁玮 △乌鲁木齐 BP：2891888－2040 △连云港 BP：126－07263 △大连 BP：2800888－8901

李氏企业　深圳市金脑电子科技有限公司

地址：深圳市宝安区西乡新安五路 77 区 25 栋　邮编：518102　业务电话：0755－7900837(带传真)

宝鸡公司：陕西省宝鸡市金陵路 21 号　邮编：721001　电话：0917－211261　传真：0917－219789

玩友俱乐部

*刘　铸　男　19　高中　足球、漫画　成都市双林路五冶宿舍 22 栋 14 号　610066

*王　鹏　男　18　高三　漫画、电脑　上海市交通大学附属中学高三(6)班　200434

*钟林华　男　23　高中　军事知识、音乐　上海市加定区安亭昌吉路 56×102 室　201805

*张一凡　男　22　大专　音乐、足球　山西省临汾地区工业学校　041000

*胡奕淳　男　17　高中　电子游戏、搏击术　云南省昆明市云南工业大学　650051

*陈　刚　男　19　初中　体育、电子游戏　上海市宝山区刘行乡毅祥陈家宅 54 号　201907

*蒋怡文　男　20　高中　音乐、电玩　上海市古北路 230 弄 7 号 403 室　200051

*强廷博　男　18　高中　音乐、游戏机　苏州彩香一村四区 27 幢 508 室　215000

*耿　旭　男　16　初中　游戏机、漫画书　天津市河北区江都路如东里 4 幢 206　300250

*周　庭　男　17　11 年　电玩、摇滚　四川省都江堰市工农兵街 2 栋 4 号　611830

*周旭权　男　14　初中　游戏机、集邮　湖南省益阳市资江西路群众街 19 号附 7 号　413001

*岳　跃　男　14　初中、三　电玩、无线电　河北省秦皇岛市海港区铁新里 18 栋 14 号　066001

*徐　炯　男　19　大学　电玩、电脑、旅游　复旦大学 9315#　200433

*王　波　男　20　中专　游戏机、音乐　江苏省常州市清潭新村 141 幢乙单元 502 室　213015

*童建庆　男　17　高中　电玩、音乐　上海市卢湾区顺昌路 550 弄 3 号　200025

*王　伟　男　22　高中　电玩、乒乓球　江苏省南京市武定新村 40 幢 308 室　210006

*朱　恩　男　16　技校　电玩、吃零食　沈阳市皇姑区明廉街明廉小区 4—541　110035

*王　飚　男　22　大学本科　PC 游戏、聊天　上海华东理工大学 160#(信箱)经贸英语系 92 级　200237

*王　波　男　22　本科　电玩、逛街　上海复旦大学 9327#　200433

*黄　帆　男　23　本科　旅游、看书　上海市普育东路 101 弄 6 号 401 室　200011

*周嘉斌　男　15　初二　足球、打游戏机　上海市复兴中路 553 弄 19 号甲 200025

*张　俊　男　13　初中　漫画、电玩　四川省内江市号诘口铁路中学初九七级一班　641001

*罗　军　男　19　中专　电子游戏、集邮　天津市大港油田矿建公司道桥工程处(一中队)　300280

*黄　震　男　19　初中　音乐、旅游　上海市闸殷路东费家巷 70 号　200432

*张　睿　男　20　高中　音乐、电玩　黑龙江省哈尔滨市道里区安广街 28#　150016

*卢　钧　男　19　中专　收集电玩资料、专攻 SLG、RPG　上海市嘉定区娄塘镇中大街 18 号　201807

*郑　欣　男　18　高中　音乐、古典文学　天津市天津大学附属中学高二　300072

*郑　斌　男　16　初中　看书、流浪　上海市虹口区通州路 3012 弄 9 号 403 室　200080

*姜淮频　男　16　高一　电玩、音乐　上海市卢湾区打浦路 457 弄 6 号楼 403 室　200023

*黄大勇　男　16　高中　看书、过电　辽宁省沈阳市大东区第一中学高一、六班　110043

*葛　伟　男　16　10 年　游戏机、漫画书　南京市广州路 270 号 210 室　210005

*罗　海　男　15　高一　音乐、电脑知识　湖南省娄底市一中高 96 班　417000

*姜春祥　男　17　高中　游戏机、音乐　天津市大港油田第一中学普高部　300280

*公　冬　男　16　高一　电子游戏、学习　沈阳市皇姑区淮月街二段一里 17～3　110035

*祝晓宁　男　16　中专　游戏机、录像　江苏省南京市商业职工中专学校凤凰西街 148　210029

*杜　磊　男　15　初三　游戏机、看电影　广西南宁市新民路 24 号　530022

*曹　莹　男　17　高中　足球、卡通　上海市徐汇区长桥三村 102 号 401 室　200231

*刘光英　男　11　小学　玩、看书　四川重庆市市中区白象街 1 号 19－2　630011

*王　煜　男　18　大学　组装模型、养鱼　云南工业大学电计系 9409 班　650051

*蒋晓菁　男　18　高中　音乐、看书　上海石油化工总厂梅州新村 147 号 201 室　200540

*罗　焰　男　18　技校　交友、收集　湖北省黄石市石灰窑区田家墈 304 栋 21 号　435001

*王晨阳　男　25　大专　乒乓球、足球　哈尔滨市哈尔滨炼油厂二催化车间　150056

*周　斌　男　18　高中　足球、音乐　上海市徐汇区茶花园 50 号 602 室　200233

*闫　磊　男　16　高中　音乐、游戏机　哈尔滨市南岗区第三中学高一、一班　150001

*李　业　男　13　初二　看漫画、逛街　四川省乐山市牟子坝更生学校初中二(1)班　614000

*葛超岳　男　17　初中　电子游戏、音乐　上海市杨浦区政立路 505 号 501 室　200433

*邱晓辉　男　16　高中　TV GAME、MUSIC　本市海淀区民族学院南路 19 号舞蹈学院 4 号楼 1103　100081

*张小星　男　11　小学　电玩、音乐　长春市朝阳区义和胡同 32 号楼 442 信箱(门)。　130021

*南宫逸　男　16　高中　电玩、体育　西安市第四十四中学高一(3)班　710003

*黄卫东　男　18　技校　电子游戏、音乐　上海市宝山区海滨三村 44/303 室　200940

*霄　宏　男　18　高中　音乐、蓝球　贵阳市云岩区枣山路 87 号 2 单元 15 号　550043

*胡景晖　男　20　大专　音乐、体育　重庆市重庆建筑大学东村 73—1　630045

*任　天　男　15　初三　电玩、书法　北京市西城区设计院北二楼十号　100045

*吴国勇　男　23　大专　打机、漫画　广东省广州市环市东路云鹤南街二巷 5 号　510075

*陈　明　男　15　中学　电子游戏、看

玩友俱乐部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②		邮编		
地址							

- 自 95 年开始，本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。
- 请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同 15 号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009”
- 凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。
- 爱好只可两项，文字要简明，如“登山、音乐、逛街”等

漫画　四川省成都市百果林小区十八中　610072

*宋　武　男　18　高中　军事、麻将　青岛大学旅游系94级(2)班　266071

*孙　波　男　18　高中　游戏机、听音乐　上海市嘉定区华亭镇联三十队　201811

*刘进平　男　15　初中　电子游戏、唱歌　湖南省株洲市田心胜利村15栋7号　412001

*刘　胜　男　18　技校　电子游戏、足球　四川省重庆市江北区唐家沱民建村119号　630026

*王宏庆　男　22　大专　电玩、音乐　哈尔滨市南岗区第二方圆里7号331室　150001

*陈　波　男　17　高中　绘画、电玩　重庆市沙坪坝区劳动路三峡电器总厂　630030

*韩　君　男　16　高中　TV Game、足球　江苏省常州市勤业新村19幢乙单元303室　213000

*程伯骏　男　17　高中　游泳、集邮　江苏省镇江市演军巷58号　212001

*吴立伟　男　17　高中　电子游戏、交友　四川省成都市茶店子东街196号　610036

*许　驰　男　14　初中　音乐、漫画　四川省成都市金牛区前沙湾六幢三门九号　610031

*王　超　男　13　初一　打球、读书　北京市丰台区方庄芳星园三区6号楼7层706室　100078

*倪毓敏　男　24　高中　音乐、摄影　上海市闵行区宾川路200弄121号301室　200240

*佟永利　男　17　技校　游戏机、音乐　上海市宝山区月浦八村146门502室　200941

*郝　彬　男　16　高中　游戏机、读书　陕西省西安市第八十五中学高三·六班　710061

*孙振亚　男　14　初二　音乐、绘画　湖南省湘潭市第一中学367班　411100

*刘　序　男　18　高中　电玩、音乐　四川省成都市大福建营14号二楼附1号　610031

*余　頣　男　12　子弟校　足球、航模　四川省成都市成华区二仙桥西路34商业储运公司　610051

*顾　文　男　17　高中　游戏机、漫画书　北京市翠微路23号院141室　100036

*张　堃　男　16　中专　游戏机、音乐　南京市下关区宝塔桥东街72号4幢2单元1—104　21000

*朱　毅　男　18　高中　电脑、美术　上海市虹口区溧阳路865号　200080

*孙　磊　男　16　中学　台球、电玩　哈尔滨市南岗龙江街31号4号楼6单元3楼3号　150001

*陈　亮　男　16　初中　电脑、GAME　四川成都双林中学(高一·二)　610051

*许石泉　男　15　初三　游戏机、画画　湖北省黄石市第八中学初三(2)班　435000

*颜　扬　男　18　初中　电玩、音乐　朝阳区雅宝路小区13号楼6门302室　100020

*王　鹏　男　17　中专　电玩、音乐　北京市朝阳区东苇路1号人民警察学校94级　100015

*王宁棣　男　16　高中　电脑游戏、漫画　沈阳市和平区北三马路20号　110001

*丁　彧　男　15　高一　电玩、逛街　靖江市高级中学高一(1)班　214500

*萧　骏　男　18　高中　电玩、听音乐　杭州汽轮机厂石桥宿舍9幢314室　310022

*沈小天　男　19　高中　电玩、音乐　上海市华池路铁路新村170号(前门)　200061

*李　涛　男　21　高中　古典交响乐、无线电　皖芜湖市团结三村36幢1单元101室　241000

*尚　克　男　10　小学　电子游戏、画画　北京市朝阳区华严北里供电局宿舍2号楼2031。　100029

*佟顺民　男　14　初中　电玩、绘画　北京市昌平县鼓楼商场刘玉华　102200

*蒋　昱　男　13　初中　TV Game、登山　江苏省常州市天宁区劳动新村(南)94幢乙单元503室　213001

*刘　锋　男　18　大学　漫画、爆机　湖南省长沙市电力学院943251班　410077

*贾海涛　男　14　初二　玩、学习　黑龙江省大庆市萨尔图区会战大街九巷十七号三门　163001

*张　昊　男　15　初中毕业　游戏机、漫画　安徽省马鞍山市花山村3幢304室　243000

*张　诚　男　17　高中　游戏机、听音乐　江苏省昆山市东门外沿河街41号　215300

*张志勇　男　20　大专　电游、PC机编程　北京一四二信箱二〇七分箱　100854

*杨　宇　男　14　初二　看书、电子游戏　北京市崇文区东花市北角湾27号　100062

*侯　鑫　男　19　大本　PC闯关、软件收集　山东工业大学(机设91班)　250014

*李　敏　男　20　初中　闯关　浙江宁波市演武巷39—1号　315040

*彭　弥　男　13　初中　电玩、看书　四川省重庆市江北区下横街35号　630024

*张　鸿　男　24　高中　看书与电玩、旅游　云南省昆明市大古楼42号　650051

*赵晓天　男　17　高三　摇滚乐、漫画　北京市海淀区双榆树东里15楼3门501　100086

*梁　琨　男　22　大专　PC游戏、逛街　四川省泸州市泸州天然气化学工业公司合成氨厂检修车间　646300

*熊　江　男　18　高中　漫画、运动　四川省万县市二马路盐店巷1[#]　634000

*孙晓东　男　24　中专　集邮、音乐　浙江省嘉兴市东升西路综合楼1号,7号楼311室　314000

*陈华昌　男　18　大专　足球、音乐　福建宁德地区教师进修学院中文班　352101

*李　隆　男　21　大学　打电游、旅游冒险　辽宁鞍山钢铁学院东院机制94　114044

*陆　涛　男　18　大学　美术、收藏街机币　中国银行荆州支行(可见信封)　434100

*黄　森　男　15　初中　音乐、PC游戏　四川德阳一中初95级4班　618000

*陈　粤　男　14　中学　游戏机、计算机　上海嘉定区迎园新村十坊501室　201800

*陈　浩　男　15　初中　打机、交友　广东省信宜县农业银行陈全祥转陈浩　525300

*陆善斌　男　20　技校　打乒乓、听音乐　上海石化总厂临潮大楼14楼4室　200504

*胡　飞　男　12　小学六年级　电子游戏、看书　重庆市大渡口区马桑溪后街20号　630080

*李春海　男　25　大专　看书、电子　黑龙江哈尔滨哈双路216号　150088

*田　上　男　16　音乐、电玩　济南市历城区四十五中九二级四班　250101

*李　峰　男　17　初中　电子游戏、漫画　沈阳市大东区四德一里一号　110042

*蔡利民　男　18　初中　电玩、摇滚乐　江苏省苏州市齐陆路26—4号　215131

*蔡　宁　男　12　初中二年　电玩、集邮　沈阳市皇姑区四十中学初二五班　110031

*胡一然　男　17　初中　音乐、游戏机　北京市海淀区学院路41号文化局宿舍楼3单元7号　100088

*周应来　男　18　本科　幻想、人生哲理　西安西北工业大学463[#]信箱　710072

*陈彬杰　男　14　初中　看漫画、电游　湖南省湘潭市财会学校院内　411100

*李昆仑　男　19　大专　电子游戏、武侠小说　四川省成都市四川高等烹饪专科学校18号信箱　610072

*杨　希　男　12　中学　游泳、游戏机　永定路中学初一(3)　100039

*朱　凌　男　15　中学　攻关、看书　北京宣外东河沿8号　100052

*赵　磊　男　13　初中　看书、绘画　四川省重庆市市中区中山四路68号8—3室　630015

*周建兴　男　30　大专　游戏机攻关、新潮家电　桂林杉湖北路2号步步高大厦　541001

*秋　晓　男　11　小学　踢足球、弹琴

北京市九六九信箱37号 100072
*梁晓宾 男 23 大专 TV·GAME、漫画 广西省桂林市中山中路119号 541001
*王晨松 男 18 高中 看书、音乐 天津市南开区东北角三义庙义仓后16号 300090
*杜文博 男 13 初中 看书、游戏机 天津市河东区第七中学初一·三班程林庄道64号 300160
*吴凯 男 18 高二 足球、游戏机 江苏无锡洛社镇戴周新村6号楼303室 214187
*蒋哲 男 17 初三 音乐、看书 沈阳市皇姑区三台子134栋22号 110034
*顾园园 男 16 初三 电玩、漫画 江苏省吴县车坊中学初三(5)班 215125
*陈雷 男 19 大专 GAME、计算机 西安交通大学职教学院计算机401班(西安市兴庆南路5号27信箱) 710048
*林晓榕 男 22 中技 唱歌、玩 福建省福州市广达路90号101房 350005
*胡百恩 男 21 大专 音乐、看足球 广东省广州市海珠区前进路103号401房 510220
*杨丹 男 20 大专 日本漫画、音乐 常州工业技术学院76#信箱 213002
*宋晓松 男 20 大专 美术、电玩闯关 黑龙江省哈尔滨市道里区友谊路40号4楼3门 150010
*时钟 男 30 高中 电子游戏 山东省烟台市芝罘区仁里街40号内2号 264000
*徐鹏 男 20 技校 电玩、看书 上海市宝山区华浜新村104号507室 200431
*张利东 男 16 初中 音乐、交友 北京朝阳区望京中环南路2号94级一班 100015
*李祥 男 16 高中 游戏机、看书 上海市虹口区惠民路120弄5号204室 200082
*罗峰 男 19 职高 电玩、日本漫画 上海长宁区程桥一村34号103室 200335
*叶骏 男 20 高中 看书、电打 上海市普陀正太山三村24号204室 200061
*张震 男 20 高中 郊游、看书 上海市虹口区西宝兴路47弄3号404室 200081
*耿响 男 17 中专 电子游戏、音乐 河南省开封市华堂街4号 475001
*余超 男 17 高中 交友、电玩 浙江省杭州市花灯巷33号 310004
*李青 男 17 高中 音乐、体育 西安微波设备厂34号院7－4－504 710043
*刘亚平 男 35 初中 体育、无线电 湖南省郴州市玻璃厂一车间 423000
*王苹 男 18 高中 漫画书、聊天 北京市东城区安外东河沿2号楼东门407号 100011
*龙达 男 18 夜大 电子游戏、电影 湖南省财经学院93级夜大信息系电脑会计二班 410079
*董兆立 男 16 高中 计算机、打球 江苏省连云港市东方中学高一(3)班 222042
*文健 男 18 职高 电脑、逛街 成都市抚琴东路100号(市政府经协办秘书处) 610031
*王宇飞 男 21 中技 闯关 北京市142信箱411分箱11号 100854
*蒋志俊 男 17 初中 电玩、运动 上海市周家嘴路31号 200080
*王南鹏 男 19 大学本科 编写程序、音乐 天津大学计算机系统工程系0628信箱应用2班 300072
*初弘 男 30 大专 模型制作、旅游 黑龙江省哈尔滨汽轮机责任有限公司计量处 150046
*陈纯 男 15 大专 美术、音乐 上海市宝山区逸仙路391弄33号202室 200434
*张维华 男 17 高二 音乐、电玩 河北省邯单市邯山区南大街政法家属院5栋二单元四楼10号 056001
*罗威 男 13 初中(暂) 电玩、蓝球 北京市朝阳区静安西街六号楼1305室 100028
*刘刚 男 19 高中 游戏、漫画 贵州省贵阳市花溪区红阳机械厂六车间 550025
*张明翔 男 17 中学(现) 游戏机、吉他 上海市桃浦六村118号107、8室 200333
*许波 男 16 中专 电子游戏、电脑 武汉市财经职业中专 430031
*王鑫 男 19 大学 音乐、看书 云南省昆明市云南工业大学机械系工业设计941 650051
*王熙 男 12 小学 图画、电玩 湖北省武汉市解放大道580号 430013
*张勇 男 15 初三 电游、看书 湖南省株洲市二中初三(1)班 412000
*吴光磊 男 18 大学 TV GAME、模型 武汉同济医科大学医疗系临床医学专业94级一大班 430030
*范春来 男 17 高中 漫画、游戏机 上海市南汇县周浦镇中大街140弄24号 201318
*梁卫明 男 22 高中 电玩、无线电 湖南怀化市长湾里路7号 418008
*庄小波 男 17 初三 漫画创作、流行歌曲 广东省雷州市第一中学初三(1) 524200
*许斌 男 19 初中 电玩、武术 苏州市吴县陆慕镇齐陆路26号－4 215131
*周春泓 女 19 高中 音乐、交友 上海市宝山区陈太路307号上海市物资学校932(3) 200436
*李军 男 23 高中 电玩、足球 成都市建设南支路四号106信箱中心二所 610051
*吉文杰 男 14 初二 游戏机、足球 上海市普陀区曹杨二村275号503室 200062
*朱明 男 15 高中 集邮、电脑 江苏省南京市秦淮区琵琶小区乌衣里8号401室 210001
*何浩 男 15 中学 电玩、逛街 重庆市55中初三·二班 630014
*张延 男 17 高中 篮球、电玩 北京市石景山区模式口南里2栋49号 100041
*张明 男 24 大本 围棋、篆刻 天津医科大学人事处 300070
*吴浩亮 男 15 高中 集邮、逛街 湖北省孝感市经济委员会吴桂森转 432100
*赵成尧 男 17 现就高中 计算机、空拳道 上海市黄浦区389弄48号 200003
*张磊 男 17 高二 游戏机、动画书 上海石油化工总厂梅州新村162号401室 200540
*王远 男 18 现高二 PLAY IMB—PC、军事 上海市浦东新区泾东一村20号403室 200135
*陈沧吾 男 22 大专 电玩、文学 上海工业大学土木系921班(108信箱) 200072
*张浩 男 19 高中 电脑、漫画 江苏省宜兴市宜城镇大同新村2－606 214200
*吴国欣 男 16 高中 游戏、逛街 上海市浦东新区280弄峨山路9号401室 102200
*荷明 男 20 本科 旅游、书法 湖南省长沙市湖南省医药学校教工宿舍206# 410014
*刘果 男 19 中专 智力类游戏、动作类游戏 四川省广安地区岳池县粮油包装厂 638350
*梁俊 男 18 高中 集邮、音乐 江苏省常州市清潭六村193幢202室 213015
*石永恒 男 23 高中 音乐、旅游 哈尔滨第三发电厂修缮分场电工班 150024
*曹剑平 男 19 高中 音乐、"砌长城" 江苏省常熟市中山南路铝箔厂宿舍2幢302室 215500
*蓝鸟 女 15 中技 绘画、电玩 湖南省衡阳市江东区苗圃团结里3—7号 421002
*邵波 男 19 初中 绘画、漫画 黑龙江省大庆市东风新村第一房管所一队邵景阳转邵波 163311

福建省福大广通科技术公司

为广大读者服务

本公司是以福州大学中青年管理和科技人才为主体，以高科技产品研制为先导的科工贸企业。本公司为广大街机用户推出世嘉机驳接街机用GTK－1A(338元)及超任接街机用GTK－1B(368元)转接板。该产品由微电脑控制，具有计时/计次二种工作状态，计时能任意调整每币游戏时间，计次能按要求设置各种难度等级并按币控制游戏次数，安装方便，使用效果好。

本公司为各位电玩迷提供各种最新游戏机、卡及各种CD游戏机、CD碟的邮购业务，详细目录请附贴足回邮邮票信封索取即可。

地址：福建省福州市场桥中路285号
电话：3732424　3472935
邮编：350002　联系人：徐鸿升

警报！！！

PLAY STATION、土星(SATURN)等六种次世代游戏机及其CD，在任天堂、世嘉等游戏机的掩护下已在北京三好电脑厅登陆。并集家用电脑及游戏，发起95'夏季攻势。为此三好电脑厅诚请广大游戏迷积极迎战。

北京三好电脑厅同时还将向全国广大游戏迷邮购——《诸葛孔明传之吞食天地》豪华中文版八位卡(每盘280元，含邮费)，望广大游戏迷持有为快。本厅特请"中华大仙"于今年6月4、11日两天坐堂与游戏迷切磋《吞食天地》技艺，请有意者界时光临。

登陆地点：三好电脑厅 100038
北京市复兴路15号　科苑商城内
(公主坟立交桥东北角)
登陆热线：(010)851、5544转2087、2014
登陆指挥：金增辉

北京万和游戏一族

购机赠卡

790元

台湾产　100％兼容

特别的奉献给闯关的你！！

凡在本店购买或邮购世嘉机的朋友，均可在下列世嘉卡中任选一盘赠送！

饿狼传说Ⅱ
24M 街头霸王
怒之铁拳Ⅲ

(请勿在信中夹寄现金！)

魂斗罗、海豚ⅠⅡ、七龙珠、阿拉丁、三国志——乱世群英、太平记、FIFA足球、沙漠风暴Ⅱ、NBA篮球、真人快打、火枪英雄、龙虎之拳、鬼屋Ⅳ、米格29、索尼克系列等

另：1. 本店仍设二手货代卖，可 预付您代销产品价格的30％
2. 外地朋友若需邮购，直接汇款至本店，款到即发货，请注明赠卡名称，详细地址及邮编，并附邮资20元。特快专递70元。

地址：北京东城区美术馆后街39号万和公司游戏部　邮编：100010
电话：4073697　联系人：陈晖、李维春

北京智乐王国 世嘉兼容卡邮购价目表

	名 称	价 格	名 称	价 格	名 称	价 格
SLG 战略	大战略Ⅱ	200.00	圣骑士战记	110.00	三国Ⅰ	125.00
	提督的决断	260.00	信长野望(霸王传)	380.00	三国Ⅰ+Ⅱ	190.00
	欧陆战线	250.00	凯撒大帝Ⅰ	90.00	三国Ⅲ+超级大战略	250.00
	万兽之王	110.00	凯撒大帝Ⅱ	90.00	太平记	95.00
FTG 格斗	饿狼传说Ⅱ	150.00	街霸(12人,24M)	140.00	真人快打Ⅱ	170.00
	李小龙Ⅲ	150.00	侍魂	180.00	龙虎拳	120.00
	武士魂Ⅱ	130.00	世界英雄	120.00	幽游白书Ⅱ	160.00
	七龙珠(超武斗传)	120.00	街霸(16人,40M)	330.00		
PUZ 智力	沙漠风暴Ⅲ	140.00	台湾大亨	250.00	MIG-29	100.00
	锄大D	210.00	阿Q连环泡	250.00	F-22	150.00
RAC 赛车	川崎赛车	110.00	印地赛车	120.00	机车Ⅱ	110.00
	Out runners 赛车	120.00	F-1赛车	110.00	顶级赛车	120.00
SHT 射击	银河快枪手	90.00	西部枪手Ⅱ	150.00	激光战机(空牙Ⅲ)	160.00
	坦克	120.00	魂斗罗	110.00	雷鸟Ⅳ	100.00
	灰狼	180.00	地球保卫战	120.00	联合大作战	140.00
	终极战役	160.00				
ACT 动作	外星王子	160.00	格斗四人组Ⅲ	160.00	音速Ⅲ	110.00
	音速Ⅳ	130.00	阿拉丁	130.00	海豚Ⅱ	120.00
	丛林冒险Ⅰ	120.00	侏罗纪公园Ⅱ	120.00	丛林冒险Ⅱ	140.00
	变形侠医	130.00	美少女战士	160.00	狮子王	180.00
	美女与野兽	90.00	音速喷火龙	130.00	魔界大法师	170.00
TAB 桌面	究极麻将Ⅱ	170.00	赌城	150.00	四川省麻将	190.00
	梦幻水果盘	170.00	4人麻将	180.00	2人麻将	180.00
SPG 体育	'95NBA篮球	150.00	'95FIFA足球	130.00	'94FIFA足球	130.00
	少年足球	70.00				
RPG 角色	新创世纪	380.00	梦幻模拟战Ⅱ	190.00	光明力量Ⅱ	210.00
	战斗传说	380.00	太阁立志传	380.00	梦幻之星Ⅳ	280.00
合卡	异形Ⅲ+外星战将	110.00	冲破火网+兰色霹雳号	110.00		
	沙漠风暴Ⅰ+亚生物战争	150.00	蓝博Ⅲ+究极战士Ⅱ	110.00		
	武装雄鹰+光电战机	110.00	霹雳先锋+空中飞狼	110.00		
	世嘉卡制式转换卡(NTSC-PAL)	90.00				
超级任天堂游戏卡:	16人街霸	380.00	世界英雄	380.00	侍魂	380.00
	豪血寺一族	380.00	龙珠Ⅲ	280.00	饿狼传说Ⅱ	280.00
	新热血硬派	280.00	8人街霸(正版)	200.00		

以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费10元;2盘15元;3盘邮费20元。
智乐王国每周都有新卡面市,欢迎电话垂询!

北京智乐王国 游戏机邮购价目表

	机 种	单价(元)	邮费(元/台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL－D制式)	1080.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(NTSC制式)	950.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机 MEGA JET (NTSC制式)	800.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容(PAL－D制式)	750.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容(PAL－D制式)	850.00	70.00
	日本原装世嘉光盘游戏机 MEGA CD－ROM	1880.00	100.00
	日本原装世嘉3合1光盘游戏机(PAL－D制式)(可玩世嘉卡、游戏光碟、听CD唱片)	2800.00	50.00
	世嘉Ⅱ型6键手掣 ABC－XYZ	50.00	10.00
	世嘉Ⅱ型6键连发手掣 ABC－XYZ(香港产)	70.00	10.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	280.00	20.00
	世嘉摇杆手掣	150.00	20.00
	世嘉＋超任两用摇杆手掣	280.00	30.00
超级任天堂16位游戏机	日本原装超任主机(美版NTSC制式)	980.00	80.00
	日本原装超任主机(日版NTSC制式)	1280.00	80.00
	超任博士Ⅵ磁碟机16M(香港邦谷公司)	1650.00	50.00
	超任博士磁碟机专用扩展卡16M(NEC)	680.00	10.00
	超任磁碟机 UFO34M	2280.00	50.00
	超任磁碟机 龙Ⅱ32M	2080.00	50.00
	日本原装超任手掣	150.00	10.00
	超任制式转换器"画皇"(NTSC－PAL－D)(香港邦谷)	170.00	10.00
	超任制式转换器 (NTSC－PAL－D)	140.00	10.00
	超任博士光碟机(送三张金碟)	2980.00	100.00
	超任"忍"连发手掣	120.00	10.00
	超任透明连发手掣	80.00	10.00
	超任密码宝	350.00	10.00
	超任 AV 线	25.00	10.00
	超任游戏软盘(拷好游戏节目一级软盘)	5.00	0.80
	超任游戏软盘目录函索20元/套(邮购软盘最少数量10张)		
次世代游戏机	世嘉土星32位游戏机 STAURN(送VR战士)(NTSC制式)	5000.00	100.00
	3DO 32位游戏机(三洋) (NTSC制式)	3700.00	100.00
	3DO 32位游戏机(松下) (NTSC制式)	3800.00	100.00
	世嘉32X提升器 (NTSC制式)	1900.00	80.00
	3DO手掣(香港产)	280.00	10.00
	3DO游戏光盘(近100种,未能详例,目录函索5.00元/份)	150.00	10.00
	SNK"机皇"NEO·GEO－CD(NTSC制式)	4300.00	100.00
	NEC－PC DUO CD(NTSC制式)	2080.00	100.00
	SNK"机皇"摇杆手掣	480.00	50.00
	SNK"机皇"游戏光盘(目录函索2.00元/份)	250.00	10.00

智乐王国游戏机专营店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。

请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

智乐王国游戏机专营店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市地安门外大街36号　电话/传真:(010)4035664

邮编:100009　联系人:卢华

二手货市场

二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。

2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。

3. 尽量标出所有物品的价格。

4. 只对个人广告，商家恕不刊登。

5. 任何商业行为，恕不刊登。

6. 请寄证件的复印件，否则，丢失责任自负。

出让/征求

联 系 人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

※胡仁东　0554—5679323　安徽省淮南市泉山路三联电子研究所　232038

求购：各类街机使用资料，爆机密码资料，新版程序。转让：趣味游戏机、PC－GAME 3 寸或 5 寸软盘，电玩杂志（港台）。

※李臻　4911888 呼 5766　北京市复兴路沙沟 6 号　100036

转售：任天堂 FC：三国志Ⅱ、吞食天地Ⅱ—诸葛孔明传（附说明书）。任天堂手掌机 GAME BOY 附放大镜及若干卡带。注：因地域关系本人只与本市玩友联系，外埠玩友恕不回信，见谅。

※王辉　8373822　北京 142 信箱 211 分箱 913—2—2　100039

出让：FC 卡：快打全集 4 合 1（九人街霸、热血格斗传说、激龟Ⅰ、快打传说），6 合一（快打Ⅱ、魔法总动员、红绿战士、无赖战士、双蛇城、PC 人），另有 8 合 1、4 合 1 等。MD 卡：大航海时代（附说明书），海豚历险记，梦Ⅲ，世界末日 2 合 1，战斧Ⅲ。

※何丰　8804529　上海市德州路 421 弄 11 号 601 室　200126

转售：SEGA 卡：大战略Ⅰ，忍者Ⅱ，大航海时代，究极麻雀，足球小将。任天堂卡：小叮当，九人街霸 13 合 1。

※刘永　广州市天河体育西路 155 号 603 室　510620

转售：超任：雷电传说，SONIC WINGS（中文长空斗士或四国战机），蝙蝠侠，星球大战，米奇老鼠，阿拉丁神灯，魂斗罗。

※周晓波　9578758　上海嘉定区安亭镇昌吉路 50 号公房 2 号门 604 室　201805

征求：SEGA 卡：光明与黑暗Ⅱ，众神遗产，梦幻模拟战Ⅰ Ⅱ，梦幻之星Ⅲ Ⅳ Ⅵ，新创世纪，提督之决断，罗德岛战记，三国志Ⅰ Ⅲ，大航海时代，欧陆战线，苍狼与白鹿。

※关民　河南省焦作市解放区新华北街 2 号院 2 号楼 1 号（单位：河南省焦作市腾飞大厦后餐厅）　454150

转售：原装世嘉机一台（九成新，配双手柄）。世嘉卡：格斗三人组Ⅰ，异形风暴，空牙，四天明王，战斧Ⅱ（机卡同售 1000 元）。

※贾潇　北京崇文区营房西街 2 号楼 2 单元 1—04 号　100061

转售：FC 卡：2 合 1（松鼠大战、花丸忍者，110 元），柯拉米Ⅰ

代(60元),希特勒复活(60元)。用上述卡换赌神或大战略,优先考虑(可用两盘换一盘)。

※姬国强　6809888—706 或 6856861　沈阳市皇姑区泰山宾馆 110031

转售:SEGA 卡:皇帝的财宝(带盒,日本原装,附日文说明书),梦幻战士Ⅲ,魔界村外传,迅雷行动Ⅰ。交换:同上希望换光明与黑暗Ⅱ或Ⅲ,大航海时代,梦幻模拟战,大魔界村。求购:《GAME 集中营》第一期。

※赵志强　山西省太原市西涧河西街地政宿舍25号2户　030003

出让:FC 卡:4合1(烈火Ⅲ、变形坦克、踢王、捍卫战士,100元)。世嘉卡:3合1(战斧、怒火街头、超级忍Ⅰ,200元),梦幻模拟战(120元,或交换)。征求:大战略(150元)。

※艾长奇　四川省合川市书院街47号1幢13号　631520

转售:FC 卡(侏罗纪公园、飞离航道、新米老鼠三代、黑猫警长,120元)。SEGA 卡:快打四人组(120元),圣剑屠龙(80元),乱世的霸者(100元),所有卡为九成新。

※杨江江　4486846　南京市宁海路22号 210009

求购:MD 卡:饿狼传说2(交换或代购均可),各种游戏书刊、杂志。转售:MD 卡:铁甲威龙对魔鬼终结者(八成新,130元),X—MEN(七成新,40元),武士道(九成新,180元),DJ 男孩,(六成新,35元)。

※李鑫　8324096　天津市河西区下瓦房天庆里6栋711　300203

交换、转售:PC 磁盘:风尘三侠之金箭使者(50元),三国演义(75元),爆笑出击(40元),学园麻雀(25元),快打至尊(30元),武将争霸(50元),战斧Ⅰ(20元),轩辕剑(45元),乱世伏魔(50元),SPRIT 扑克二代(10元),以上游戏均3兆以上。

※王珂　7713888　北京劲松三区312楼1302号　100021

出让:如来神拳,美女综艺,快打至尊,新美女拳Ⅰ、Ⅱ,刺杀希特勒Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ(3D、4D、5D),火爆枪战,沙丘Ⅱ,大地,美少女战记,轩辕剑Ⅱ,魔法门四之星云之谜,风尘三侠,F—117,梦工厂Ⅱ,黑暗王座,封神榜,三国四,炎龙,恐龙世纪(IBM PC)换同级软件。

※徐吉　3240378　上海市虹口区七浦路124号　200085

出让:任天堂卡:赌神,三国志Ⅱ—霸王的大陆,四合一(热血物语,热血新纪录,热血曲棍球,热血足球),四合一(成龙Ⅱ代,纽约小子,王子大冒险,外星人),四合一(松鼠大战Ⅱ代,飞龙之拳四代,圣斗士Ⅱ代,鸟人战队)。欲换:吞食天地,格斗三人组,中文麻将。

※杨阳　2565193　北京海淀供电局宿舍2号楼1门—301　100080

转售:街头霸王游戏机一台(带手柄,电源,枪,200元左右),FC 卡:三国志—赤壁之战,黄金传说,九人街霸,鳄鱼先生,飞狼,4合1,10合1,7合1(均60元)。冲锋枪一个和一盘野狼行动(完好无损,价格100—150元之间)。

※李文恺　四川德阳东电中学高九六级一班　618000

转售:任天堂卡:12合1(冒险岛三代,松鼠大战,忍者龟,成龙之龙等)价钱便宜;SEGA 卡:2合1(雷电传说,空牙),格斗五人组(全新)。另有中华 CEC-I 机及驱动器,九成新,无故障)。

※郑祎男或杨金平　4931728　北京朝阳区亚运村安宛北里8号楼2503号 100101

转售:世嘉机一台(带两个手柄和电源,650元),任天堂游戏机一台,4合1(街霸五代20人,热血格斗传说,花式撞球,大型弹珠台),4合1(快打旋风Ⅲ,热血足球,沙滩排球,热血曲棍球,圣斗士星矢,共450元)。以上价格均可面议略减。

※许克敏　6831064　上海市彭浦新村103号502室　200435

转售:FC 卡:四合一(蜘蛛侠,冒险岛Ⅲ,泡泡龙,魔术玛莉),四合一(西游记Ⅱ,玛莉六代,火炮,蝙蝠和闪电侠),四合一(中华大仙,双截龙四代,眼镜蛇指挥官,圣斗士Ⅱ),七合一(怪鸭历险记,华斯比历险,机械战警Ⅲ,双蛇城,米老鼠,公路追逐,魔法宝石),八合一(特殊部队,嘉帝外传,神剑,唐老鸭Ⅱ,未来战士,北斗神拳,洛克战士,花式撞球),一百十九合一(冒险岛,叮襪,金块,雪人,王子外传三代,忍者神龟三代等),王子大冒险,上尉密令。

※张颖　4387315(传呼)　上海市徐汇区龙华路2381弄27号102室 200030

求购:MD:大战略Ⅱ,欧陆战线,光明与黑暗Ⅲ,购买价格从优。

※刘兴科　3442798　福建省福州市仓山区乐群路4号(第七干休所内) 350007

转售:九成新世嘉 MD 一台(日本原装,600元),SEGA 卡:梦幻之星Ⅳ,皇帝的财宝,光明与黑暗Ⅰ、Ⅱ(以上卡均全新),信长野望,超级忍Ⅱ,石中剑,2合1(俄罗斯方块,兰博Ⅲ)。卡带价格可以面议。

※周昊源　皖无为中学高二(一)班 238300

转售:正宗日本原装世嘉机,有六个按键的一对手柄(七成新,500—600元),MD 卡带:SF Ⅱ'(150元),武士道(160元),超级忍Ⅱ(50元)。上述卡均九成新(武士道几乎没玩过几次)。FC 卡:六合一(龙牙,勇士们,城市猎手,精灵Ⅰ,魔法宝石,亚运会,100元)。可略减。

※相辛　3045292 找304室　北京市宣武自新路1号楼304室　100052

转售:光明与黑暗,古神封印(180元),三国Ⅲ与音速小子二合一(280元),七龙珠武斗版(140元),忍者武雷和太平记(各150元),光明与黑暗Ⅰ(125元)。求购:世嘉卡:亚克士,苍狼与白鹿,梦幻模拟战Ⅰ Ⅱ,大统领,以及其它 RPG 或 A. RPG 精华作品。

※刘凯迪　8842609(传呼)　上海市沈家弄路309弄13号404室　200120

转售:FC 四合一(三国志Ⅰ、太空战士Ⅱ、勇者斗恶龙Ⅲ、吞食天地,附详细说明书)。求购:SEGA 卡16人街霸(12人亦可),三国志Ⅲ,大战略Ⅱ,光明与黑暗Ⅱ及所有优秀的文字卡。

※上官戎雁　223831　山西省阳泉市工业学校　045000

交换:现有二十九合一。欲换:《三国志Ⅱ》—霸王的大陆或者《三国志Ⅰ》。

※张建军　上海市南汇县下沙中学初三(4)班　201317

转售或交换:FC 卡:三合一(超级玛莉三代、梦工场、特种部队二代),四合一

(顽皮狗、三目童子、魂斗罗Ⅲ、烈火一代),六合一(黑猫警长、太空大战、92奥运、世界杯足球、围棋、米老鼠),单坦克,超级玛莉,超时空要寒,火箭车,成龙Ⅰ。SEGA卡:饿狼传说Ⅰ。

※黄钦 2520829 上海市长宁区延安西路1573弄167号 200050

出让:四合一(SD街头快打、银河武士、印第安小子、快乐洋枪,七成新,80元),四合一(SD街头快打、忍者龟Ⅳ、变形坦克、魂斗罗Ⅲ,五成新,60元),柯拉米Ⅰ(九成新,70元)。勇士们(20元)。

※黄忠先 西安市友谊西路91号西安政治学院干休所2—2—302室 710068

求购:超级立体八人足球,鬼屋Ⅲ。转售或交换:SEGA卡:超级忍Ⅲ(150元),阿拉丁神灯(120元),格斗三人组Ⅰ(80元),格斗三人组Ⅲ(200元),大战略Ⅱ(150元),天下统一(带电池,120元),忍者武雷传说(120元),空牙(120元),鲛鲛鲛(40元),二合一(战斧、空中击落,100元)。

※王皓博 4337815 上海市徐汇区永嘉路580弄4号104室 200031

出让:梦幻模拟战(160元),正版12人街头霸王(150元)。征求:米格29,戴维斯网球公开赛或温布尔顿网球公开赛。

※高磊 5843696 武汉市江汉区花楼街笃安里1号 430014

转售:任天堂卡:8合1(街霸五代、快打传说、红色大地、翼人、魂斗罗、唐老鸭、花式撞球、美人鱼),8合1(快打传说、魂斗罗六代1—4关、飞鸟部队1—3关),买一送一。求购:SEGA卡:梦幻之星Ⅳ。新创世纪。

※沈铭 021—2109232 上海市宣化路72弄6号401室 200050

征求:个人电脑一台,最好是386SX或DX,要求配置:4M,100M,双驱,VGA,价格可面议,如有286,需配VGA彩显,3000元左右。

※甘长慧 8839411 上海昌里路340弄27号303室 200126

转售:世嘉:忍者武雷传、银河武者、日落骑士、音速Ⅱ,战斧Ⅲ,鬼屋,最后之忍道Ⅰ,可交换。求购:松下3DO光盘机,基本接受价5000元。CD-ROM光盘游戏:星际大战Ⅲ,天舞三国志。

※林勇 7557679转789 福建福州仓山区岭下里新村2座103 350007

转售:世嘉卡:音速Ⅱ(50元),饿狼传说(80元),街霸Ⅱ(120元),格斗四人组Ⅲ(120元),均为九成新卡。2合1(鲛鲛鲛、麦克杰克逊),2合1(宇宙达人、世界末日),七成新,各40元。各卡均可交换。

※胡海光 3173100—66 上海市浦东大道312号101室 200120

转售:Game Boy原装日本任天堂手掌机一台,附卡超级玛莉四代一盘,全新900元。8位卡2合1(幽游白书外传、七龙珠Ⅳ,全新,200元)。

※王德鹏 天津大学94计算机应用2班0628信箱

求购:FC卡:诸葛孔明传,三国志Ⅱ—霸王的大陆,松鼠大作战Ⅱ。转售:FC卡:鳄鱼邓迪,AV麻将,双截龙Ⅰ,西部牛仔,来信必复!

※翁路蓉 3283041 上海市济南路290号 200021

求购:超级UFO34M超任磁碟机一台。转售新星小教授一台联二个按扭手柄(日产),世嘉卡:龙珠Z—武勇烈传,武士道,街霸Ⅱ代,超级忍Ⅱ。

※刘轶贾 上海市幸福路231弄4号6室 200052

转售:FC卡:8in1(魂斗罗Ⅰ、双截龙Ⅱ、兽王记、忍者龙剑传Ⅰ、霹雳神兵、SD总决战、究极虎、机械战警Ⅰ),2in1(七龙珠Ⅰ、Ⅲ)。交换:用一盘《大战略》换一盘(三国志Ⅰ—中原之霸者)。

※齐殷龙 3245562(公用) 上海市闸北区海宁路997弄16号 200085

出让:忍者猫,双截龙三代,60元一盘。四合一(圣斗士二代、鸟人战队、双截龙四代、上海教父),四合一(SD街头快打,机器猫、卡洛夫、20人街霸),二合一(七龙珠三、四代),四合一(成龙二代、纽约小子、王子大冒险、外星人),各130元。太空战士说明书和地图(完全攻略版,210元)。

※常安然 北京西城区复兴门外大街白云路西里16号楼406室 100045 转售:任天堂游戏机一部,FC卡《三国志Ⅱ—霸王的大陆》,128in1,共300元。

※王大志 7813522 湖北省武汉市首义路266号

转售:四合一(龙之忍者、UZⅡ、究极虎、DJ boy),任天堂原装八位卡(桃太郎、天开眼、七龙珠Z),烈火徽章,圣火列传。超任原装卡:94世界杯,幽游白书ⅠⅡ。PC卡:波斯王子Ⅰ,三国志—燎原,2in1(隋唐争雄记、明教风云,质量无损)。求购:大战略,天舞。

※刘明珂 2059511 北京西城马甸裕中西里31楼808室 100029

出让:任天堂卡:台球(20—25元),四合一(烈火三代、超人、禁毒卫士、印地安那州牛仔,60—70元),希特勒复活(50元)。征求:世嘉卡:鲛鲛鲛,世界末日,中文三国,阿拉丁,银河风暴,梦幻模拟战,轩辕剑ⅠⅡ(均在百元以内,七成新)。

※王岩 北京市朝阳区日坛中学高一(6)班 100022

转售:FC:550合一,四合一(魂Ⅰ、沙罗曼蛇、赤色要塞、绿色兵团),二合一(双截龙Ⅱ、魂Ⅱ),二十九合一:恶魔城Ⅲ、激龟Ⅱ、坦克、新人类等),均50元,兽王记Ⅰ(75元)。SEGA:五合一(世界末日、孔雀王Ⅱ、宇宙格斗王、地狱火、魔法宝物,130元)。

※杨洋 5821324 沈阳市一八〇中学初三(四) 110026

转售:4合1(霸王终结者、忍者龟三四代、007警戒队、宇宙格斗王),4合1(原始人、纽约大地震、三目神童、天才小厨师)。

※彭墨 北京师范大学励耘1楼1门401 100875

出让:上海教父4合1,赤影战士3合1,顽皮狗2合1,三眼神童4合1,龙牙6合1,双截龙Ⅲ2合1,侏罗纪公园4合1,孤独战士3合1,赌神,街霸40人,热血物语4合1等共20盘,胜天990游戏机1台,欲交换世嘉机一台带游戏卡5盘,转售也可,不单出让。

※许凌 4652073 北京市朝阳区新源西里中街15号楼706室 100027

转售:FC机一台;FC卡:勇士们,三合一(忍者龟Ⅱ、孤独战士、冒险岛Ⅱ),四合一(忍者花丸、脱狱、双截龙Ⅰ、革命英雄),二合一(魂斗罗Ⅱ、双截龙Ⅱ),黄金传说终结篇,九人街霸,二合一(双截龙Ⅲ、成龙之龙),激光手枪一把,十合一枪卡。

苏州港龙电器商店

地址：苏州民治路 11 号

邮编：215006

音乐界的巨头，游戏业的黑马——SONY PLAYSTATION 超强 Polygone 功能，超华丽画面，突破 3D 游戏新境界。

GAME 界元老，超级精品，全功能究极游戏机，唯一双 CPU 顶尖作品——SEGA SATURN，高速处理机能，绝无仅有。

次世代先锋——3DO 次世代机的典范，领航人，拥有 No. 1 的软件支持商，精品叠出。

隆重发卖

PLAYSTATION：4900 元　土星：4600 元
3DO：3590 元　（以上价格不包括电源）
超任主机（美版）：1090 元
世嘉 I 机：640 元
世嘉手掌机：1250 元　GAME BOY：450 元
超任博士 VI 磁碟 16M：1850 元
UFO 磁碟 34M：2690 元
龙 II 磁碟 32M：2490 元
孖宝霸王（双胞胎）：3200 元

土星 — CD

木偶奇遇记	高尔夫球	飞龙骑士
VR 快打	真说梦见馆	美国赛车
真实赛车	J 联盟	MYST

3DO CD — GAME

古堡惊魂	星球大战	凶馆
对战波子机	快打	土星战机
机械警察	VR 战机	人体小宇宙
上海（万里长城）	幽游白书	琼斯侦探
石头战机	迷离世界	影子传说
鬼屋	公路摩托赛	银河飞将

MD — CD（MD 卡）

天舞三国志（SLG）　第三次世界大战
太平记（SLG）　神奇狗（ACT）　苍狼白鹿（SLG）
世界英雄（ACT）　八玉勇士（RPG）
魔法少女（RPG）　恐龙兄弟（SLG）
真人快打（ACT）　波斯王子（ACT）
大混战（SLG）　超音鼠（ACT）
雷霆风暴（SHT）　魂斗罗（ACT）

另有大量原装 G. G 卡、G. B 卡，本店作为全国特约代理，欢迎各地同行来人来函洽谈，经销批发，价格面议。

以上商品均可邮购，欢迎来函来电，款到三天内发货，本店货物的品种随时有变化，欲购者请务必先来电话联系。

收　款　人：叶威　　**电话：（0512）5242655**
香港联系人：叶华　　**电话：（00852）—6695947**
开户银行：苏州中信实业银行苏州分行　　**帐号：704—01226280002**

〈漫画·动画·电子游戏〉之五

集结！漫画游戏

文/XYM 图/W·D

不知不觉，《漫画·动画·电子游戏》已连载至第五回了，按以往的惯例，打开桌边的动画目录及游戏年鉴，寻找这次的话题。掐指一算，用作详细介绍漫画游戏的篇幅，只剩下这个PART了，然而未讲过的标题仍有一大堆在那儿排队。无奈，只能来个馄饨饺子一锅下，这稀里糊涂的一大锅，形成了这篇。

《超时空要塞MACROSS》

射击游戏没落了！殊不知何以到此境界，但射击游戏与漫画的缘份相比之下，的确是少了一些。

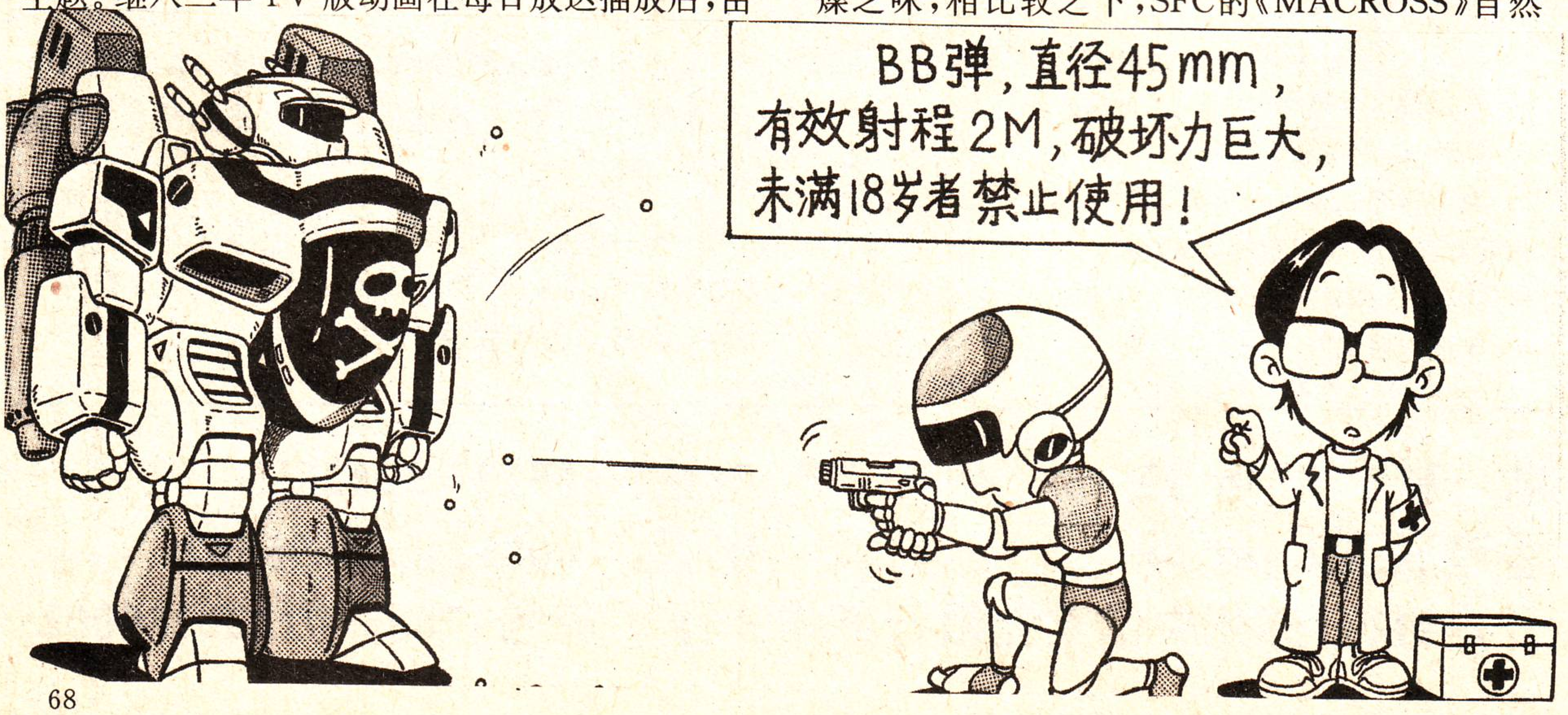
SFC《兵峰》的漫画曾极受欢迎。《基地88》取材于小学馆的同名漫画与动画，NAMCO制作的动画片《沙罗曼蛇》也曾是大家熟知的射击类游戏。更值得一提的，就是这个《MACROSS》了。

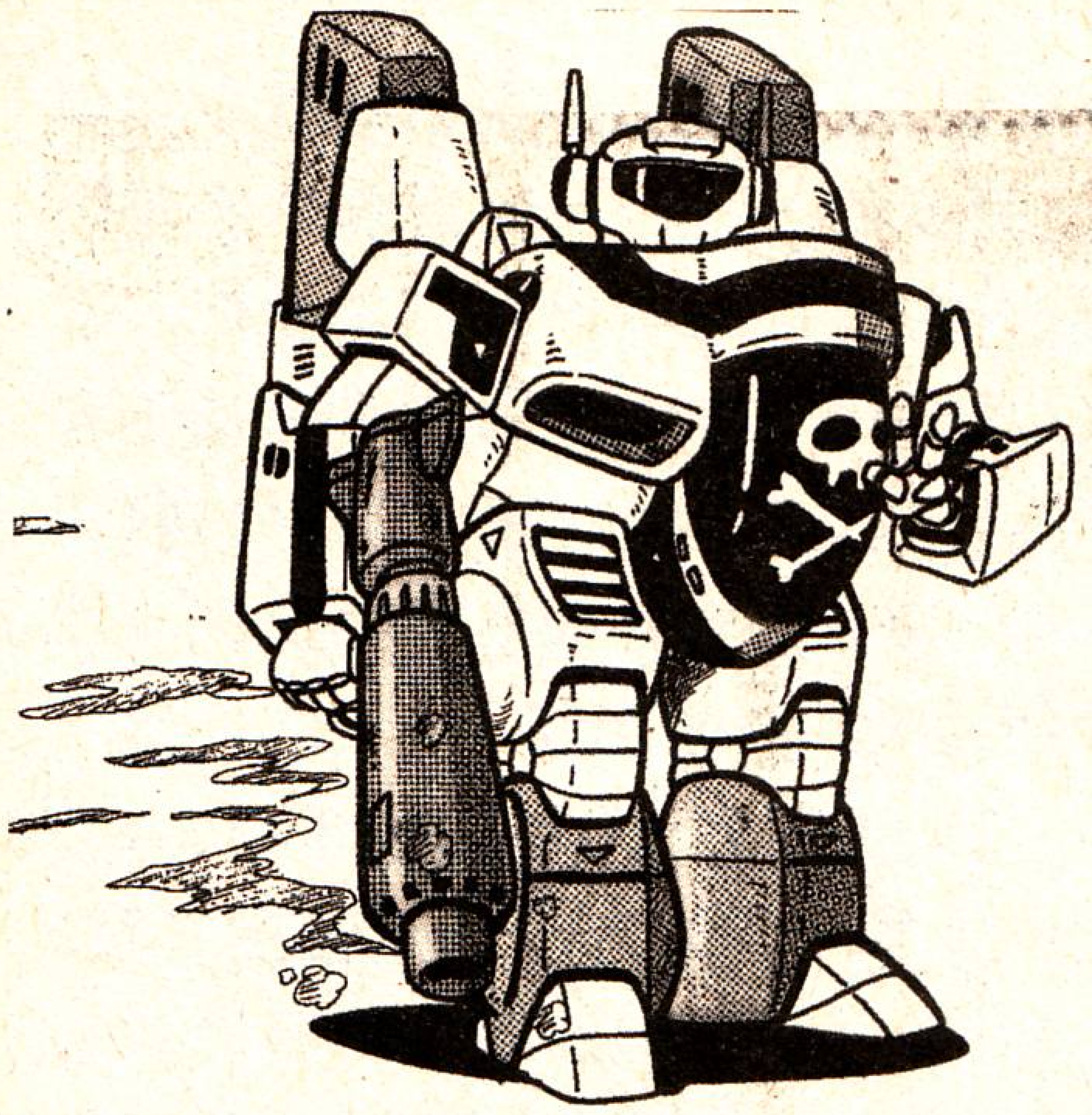
鉴于小说推出后的强烈反应，不久后就有《超时空要塞MACROSS》的动画片推出。第一部(TV版)的三十六话在国内放映时译成《太空堡垒》，以一条辉(瑞克·卡特)、林·明美与早濑未沙(丽莎·海依斯)之间的三角关系与宇宙战争为主题。继八二年TV版动画在每日放送插放后，由东宝、龙之子以及小学馆联手完成了剧场版——《爱·おぼえていますか(爱·你记住了吗)》

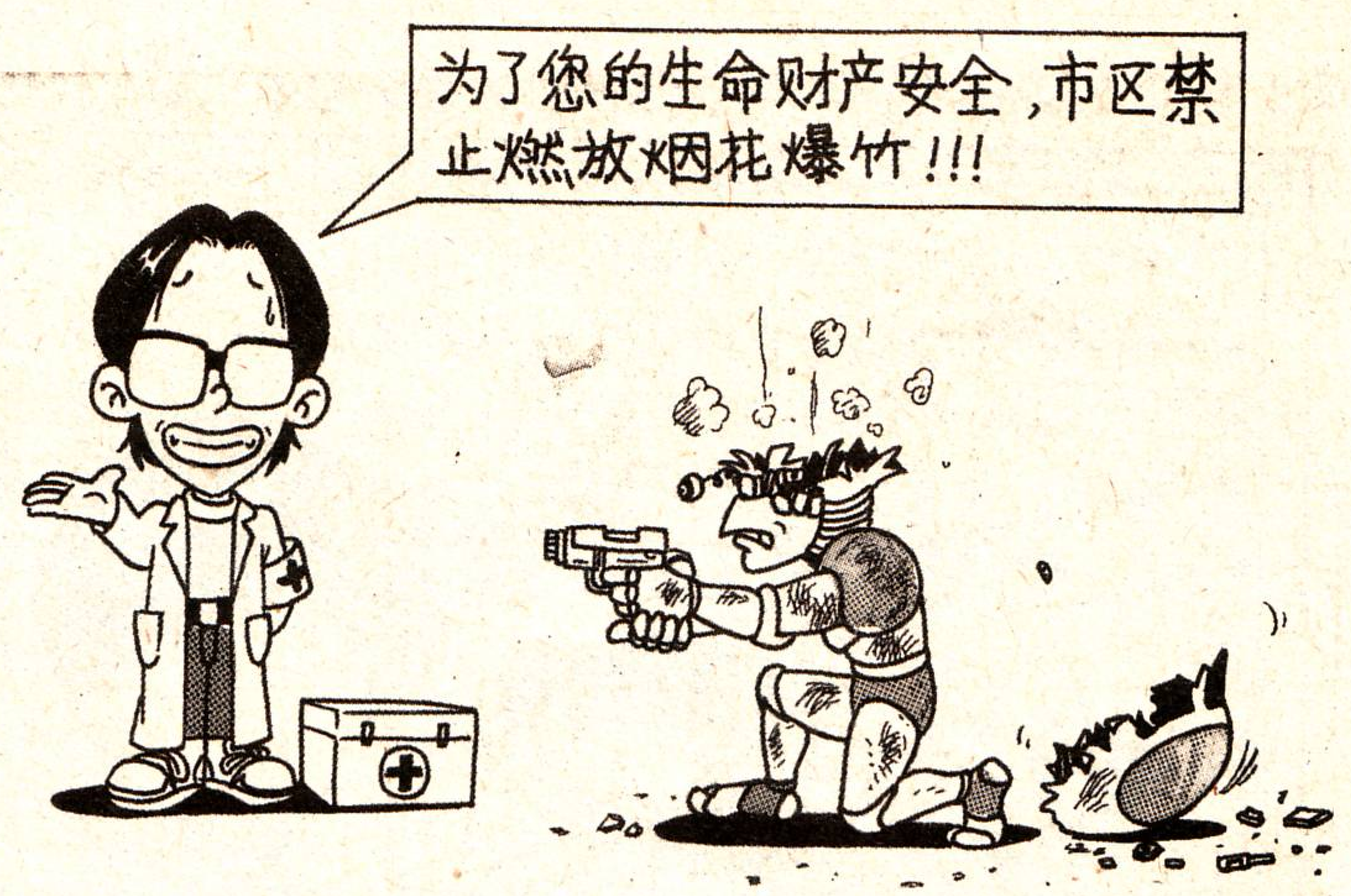
剧场版《MACROSS》人物造型与机械方面的设定分别是美树本晴彦与河森正治。BANDAI协助制作。八四年剧场版首映后，不仅在日本造成轰动，在香港、台湾等地的反应也颇为热烈。其引人之关注，甚至达到了影响社会现象的地步。直至十年后，应观众需要，BANDAI再次将原来的TV版编辑成九部OVA与剧场版在VHS与LD上发售，其魅力真是非同一般了。另外，其续作《超时空要塞ORGUSS》的TV版与OVA在九四年为止的十年内不断推出，而九五年初的《超时空要塞PLUS》又形成了新的篇章。

《MACROSS》多数的游戏是射击类。最早源于FC，很早了，记得当时不少玩家将它错认为变形金钢。驾驶变形战斗机从外星人那儿营救明美是TV版动画剧情的一个环节。有意思的是，动画剧中外星美女米莉雅与麦克斯也是因玩一个射击游戏才相识并结婚了。

游戏本身由于FC硬件的局限，确是比较枯燥乏味，相比较之下，SFC的《MACROSS》自然







要精采得多。仍旧是横向卷轴的游戏，三种变形各有利弊。音乐也不象 FC 上那样不断重复着明美所唱的“小白龙”。此外，背景的纵深感处理非常棒。因此，它在射击游戏部门的排位只是落后于《STAR FOX》与《兵峰》而已。

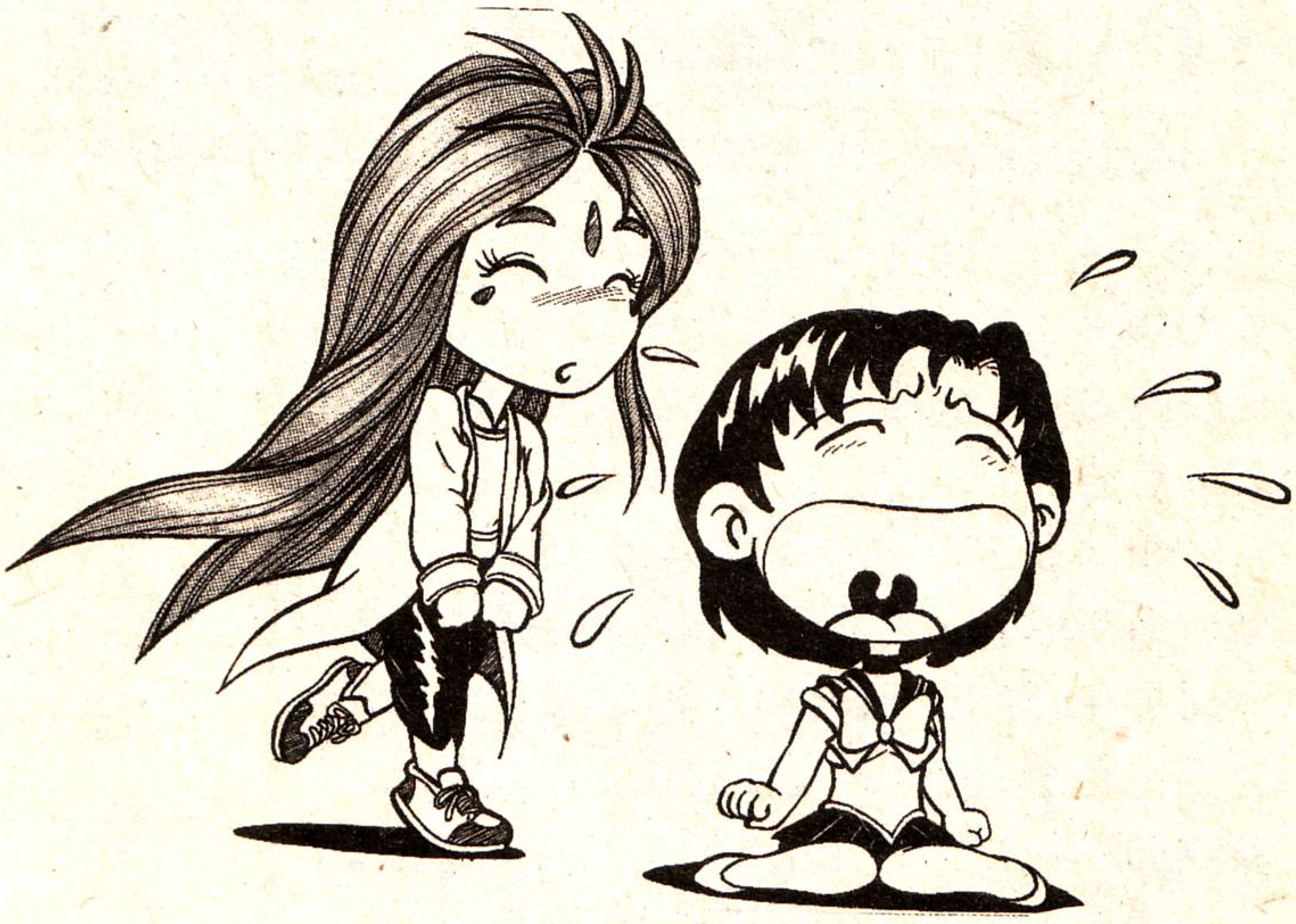
街机方面除了《MACROSS》以外，也有《ORGUSS》的游戏。《ORGUSS》采用了相当罕见的设定：飞机架次无限！！但是若取不到每关预定的分数的话，则是要 GAME OVER 的。除此之外，整屏宽的镭射在历代的射击游戏中也极为少见。若被击中的话，恐怕用“沐浴”一词来形容也不是显得过份。

《幽游白书》&《美少女战士》

目前，漫画游戏的阵容最为强大的，则是动作游戏了。不但数目庞大，精采程序也绝不亚于那些单独成章的游戏节目。《SSF Ⅱ》、《DBZ 武斗传》、《大盗伍佑卫门》、《饿狼传说》等节目在近几年的游戏排行中也占取了绝大多数的席位。

在日本动画、漫画界，近年来名声最为显赫的是《幽游白书》及《美少女战士》。且不去论它们的漫画书销量如何如何的夸张，仅在近几年的动画各部门的奖项，这两部作品就占去了近一半。更甚的是《幽游白书》中的飞影与藏马竟“霸占”最佳男性角色奖死死不放。美少女战士水野亚美也只是在九三年的排位中败于“我们可爱的女神”——贝璐。（好啊！到底是女神啊）

《幽游白书》的游戏可谓是后来者居上，《美

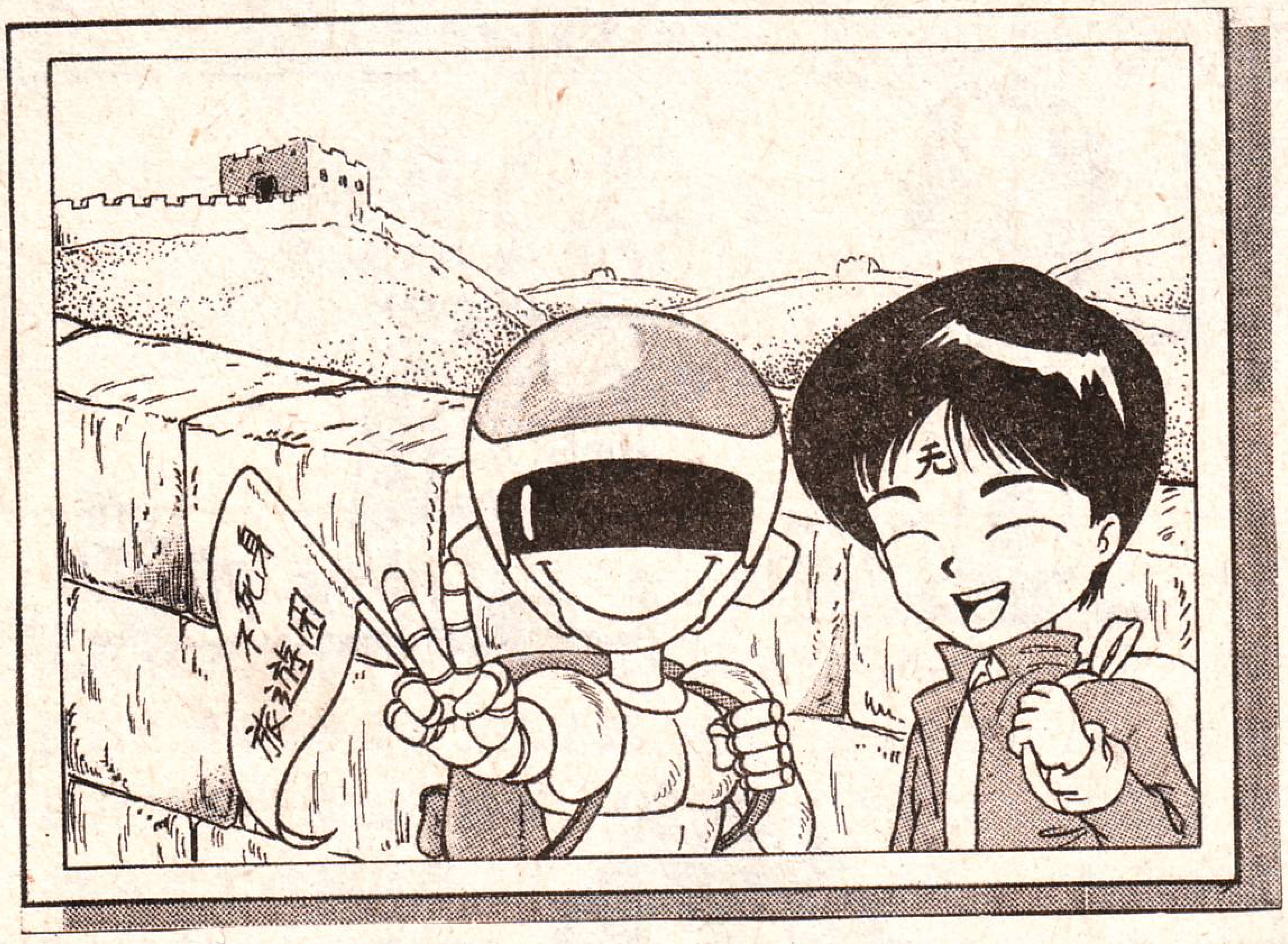


▲ 美少女战士毕竟不是女神的对手，哇！吵死了。

少女战士》游戏的继作也已推出了多部。这两个游戏除在 MD 与 PC—E 上有个别几个 AVG 类的游戏以外，其它则都是动作游戏了。

对战型在《幽游白书》的游戏中占了绝对的主导地位。新采用的对战模式、华丽多姿的招术、细腻的动画使其受到相当好的评价。的确，“邪王炎杀黑龙波”以及“风华圆舞阵”等招式除了具有相当可怕的攻击力之外，也能在一定程度上满足视觉效果的要求，使玩者产生一种类似看动画片的感觉。尤其是 3DO 的《幽游白书》更是发挥了硬件优越的性能使其剧情画面不亚于剧场版动画。

相反的，漫画却走着下坡路。自九二年后富樫义博制作漫画时似乎都不打草稿，真不知是水平上升到了某种境界还是在偷懒。动画剧场版预计每年推出一部。作画监督由原来的阿部纪之换



▲嘿，真帅！不过我何时拍过这样的照？

成了饭岛正腾，销售量至九四年的《冥界死斗篇——炎之绊》为止，与游戏一样，基本保持着上升着的趋势。

相比较之下，《美少女战士》的游戏较为简单些。闯关与对战两种形式同时存在。游戏历程也很平淡，主要以鲜明的色彩、艳丽的人物取悦于女性玩友（原本就是少女漫画嘛）。

近年来虽然被称作RPG的时代，但作为绝大多数玩家入门的动作类游戏，仍有着相当多的拥护者。与漫画、动画密切的关系，更是吸引了众多的漫画爱好者加入了玩家的行列。再加上设定上不断推陈出新，使得动作游戏长盛不衰，大有与RPG游戏决一雌雄的态势。面对这种趋势，RPG类游戏又在干什么呢？

《3×3EYES》

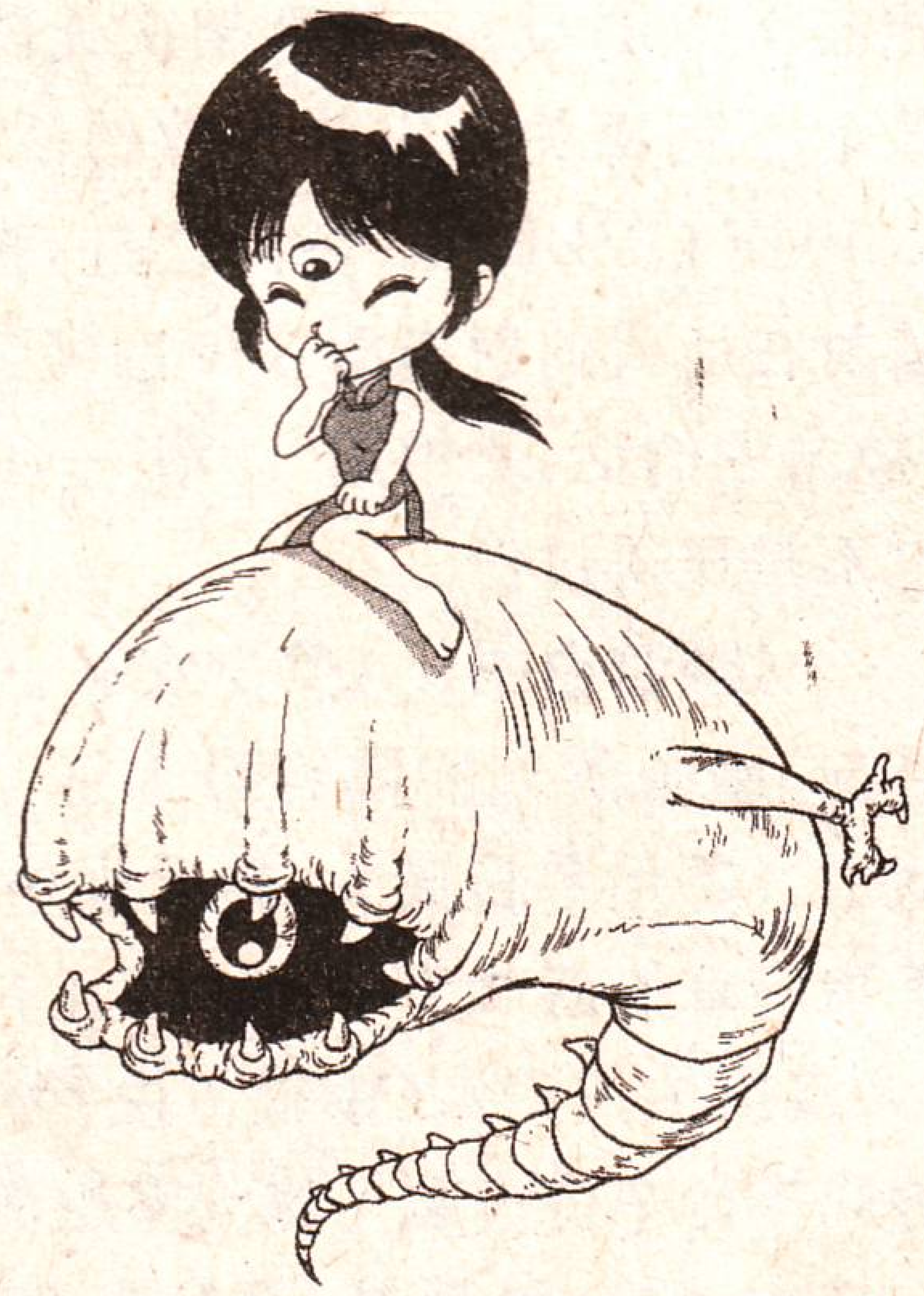
九五年首期《アニメディア（动画影视）》杂志的首页，由《BLUE SEED》中的主人公猫目的草薙与藤宫红叶向读者拜年。高田裕三也确应大红大紫了，而对于其作品，应是《3×3eyes》更为大家所熟悉。

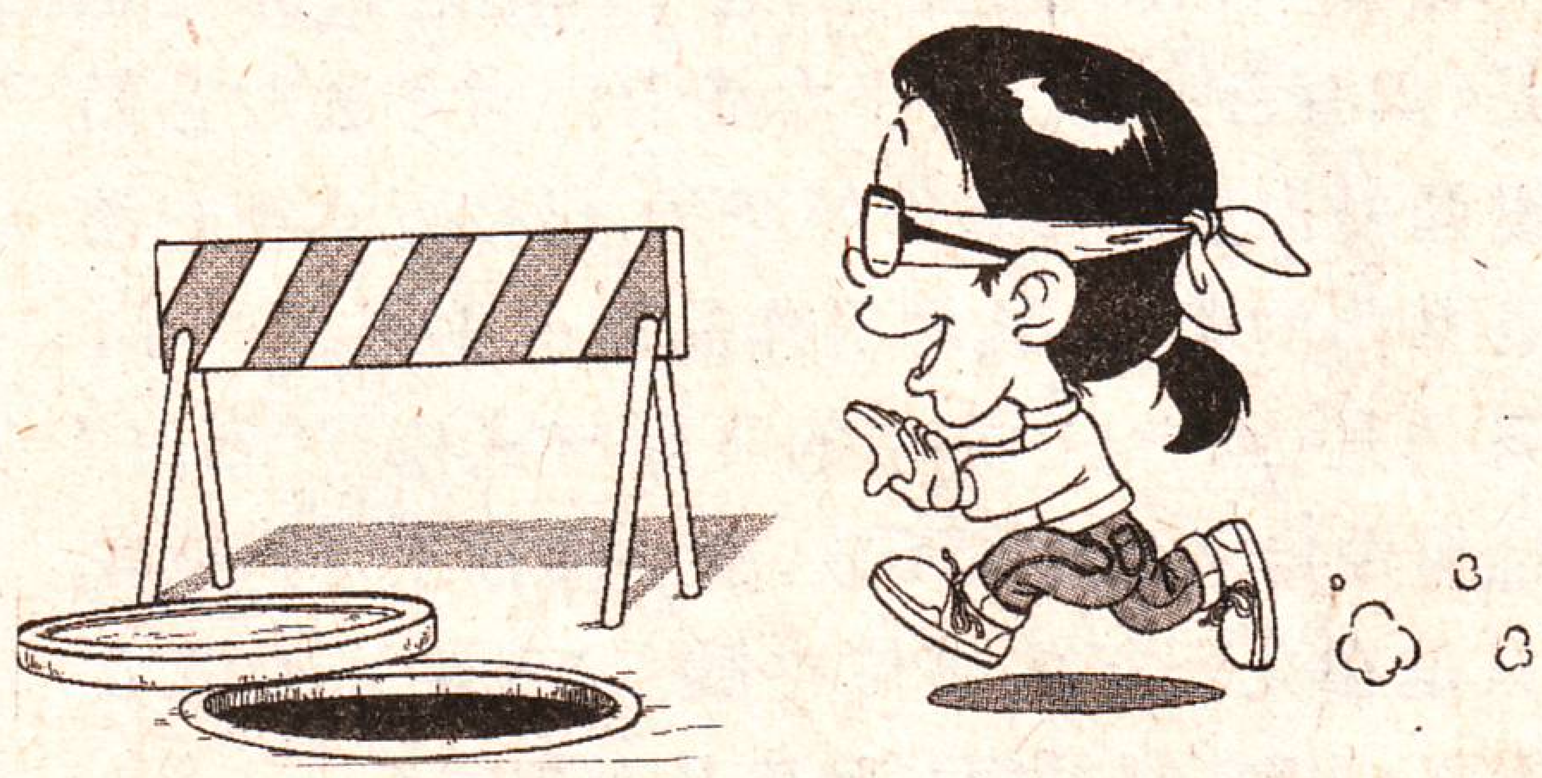
原版单行本出版了二十卷左右，高田裕三笔下的人物造型与故事都十分吸引人。天真无邪的三眼族少女佩（三百岁的少女？）与好象总是闭着眼笑的藤井八云（高田裕三总爱把人眼画成猫那样吗）。这便使消费者毫不吝于掏腰包，因而《3×3eyes》在周刊《青年杂志》中连载不久就夺得了讲谈社少年组漫画奖的首位。

自91年BANDAI为《3×3eyes》制作了第一部OAV——《转生之章》之后，随着漫画的连载，《八云之章》、《采生之章》以及《迷走的章》也相继推出。制作剧场版的可能性也很大，《3×3eyes》的爱好者可以为其早日出现在国内电视屏幕而祈祷了。

最早的游戏，是九二年春MEGA CD发售的《圣魔传说》，内容基本以漫画单行本第三至第五卷为主。凭着CD大容量作后盾，整个游戏穿插着近三十分钟的动画。台词也由原来

▼悠着点哪！W·D





动画片中的配音演员来完成，有点象看动画片一样。另一个是NEC的PC—E在九四年夏推出的SCD游戏——《三只眼变成》(AVG)与前一作品相距二年，水准自然要高许多。不少人对其的评论是：等于重新让玩家观赏一次《3×3eyes》的动画片。而SEGA为SATURN准备的《碧奇魂BlueSeed》又会如何呢？大家可以试目以待，遗憾的是——钱包里好象已没有……

这样看来，SFC的《圣魔降临传》的确是很软弱了。8M毕竟与CD的大容量无法抗衡。游戏本身的制作未下大功夫，迷宫十分繁琐，结尾画面简直是在敷衍，为了它而废寝忘食真是不值得。

除以上三大类型游戏之外，其它类型的游戏与漫画、动画也彼彼皆是，实在没有篇幅一一列举。最后要提一下的，是八八年集英社为周刊《少年JUMP》创刊20周年制作的纪念性游戏——

《英雄列传》

以出版各类漫画杂志而闻名的集英社，对于中国漫画爱好者应不是个陌生的名词了。其出版的周刊《少年JUMP》自六八年创刊至今已成为有六百多万册发售量的热销杂志。《英雄列传》在漫画及游戏两方面都可谓是一个大集结了。

角色由该年在《JUMP》上连载的二十部漫画的主角们中选出，有大家熟悉的悟空(小)、星矢、寒羽良(牙羽獠)、JOJO等。游戏类型是将ARPG、RPG、AVG结合在一起的“大杂烩”形式。《英雄列传》在国内推出时，已有《七龙珠》及《圣斗士星矢》等漫画在大陆发行，但除小悟空与星矢之外，对与其它的角色了解就很少了。笔者当时也无法理会为什么有个好色的家伙被女孩用大槌追着打……

PART Ⅴ 到这儿END了。关于下个PART的内容，主编已敕令必须将漫画、动画与游戏的真正关系作一明确“坦白”，以便将这一话题作个“了断”。好了，对此有兴趣的玩友，下次最终篇再见。

附录：　日本第15回('92)动画各部门颁奖状况

(1994年《ANIMAGE》杂志2月号发表，合计：10952票)

■最高奖部门(最优秀作品奖)	得票数
(1)美少女战士 SALOR MOON	2618
(2)幽游白书	991
(3)红猪	597
(4)魔法公主	546
(5)妈妈是小学四年生	529

■人选作品部门	得票数
(1)追逐恋情！露娜的最凶日！(美少女战士)	641
(2)再见美纪(妈妈是小学四年生)	632
(3)心中的哭泣(美少女战士 SALOR MOON)	573

■男性角色部门	得票数
(1)飞影(幽游白书)	702
(2)早乙女乱马(乱马1/2热斗篇)	583
(3)藏马(幽游白书)	565

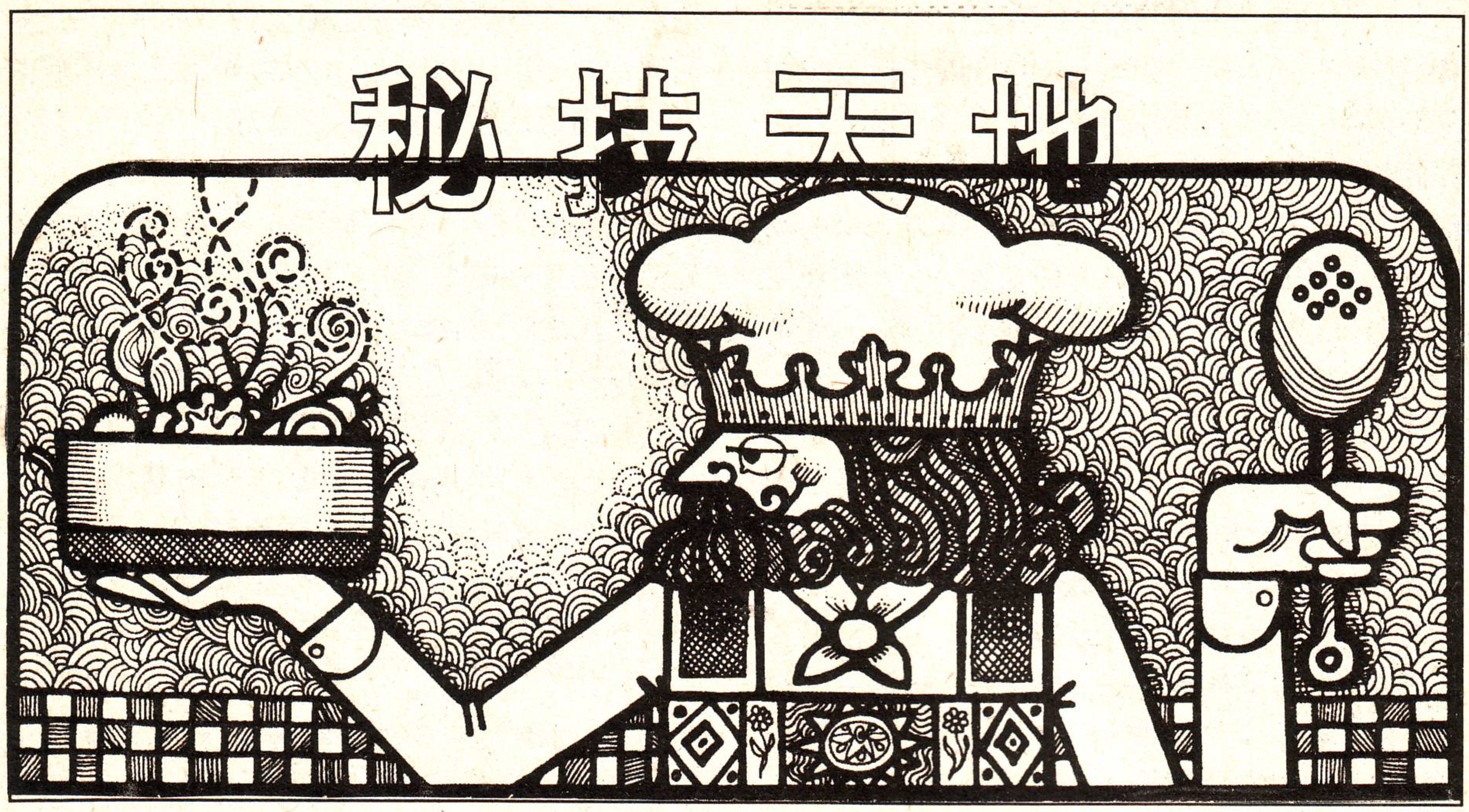
■女性角色部门	得票数
(1)水野亚美(美少女战士 SALOR MOON)	1368
(2)月野兔(美少女战士 SALOR MOON)	837
(3)桃·明姬(魔法公主)	686

■声优(配音)部门	得票数
(1)林原惠美——RANMA(女)(乱马1/2)、藤宫红叶(BLUE SEED)、佐伯伦子(DNA²)	1423
(2)三石琴乃——月野兔(美少女战士)、泽口小梅(BLUE SEED)、不知火舞(饿狼传说)	804
(3)久川绫——水野亚美(美少女战士)、斯库鲁特(我的女神)、妖子(魔物猎人妖子)	551
(4)草尾毅——特兰克斯(龙珠Z)、樱木花道(SLAM DUNK)、特利·柏格(饿狼传说)	545
(5)关俊彦——穆斯(乱马1/2)、孔雀(孔雀王)、依平(天空战记)	415

■动画歌曲部门	得票数
(1)月光传说(美少女战士 SALOR MOON)	1377
(2)微笑的爆弹(幽游白书)	704
(3)风的未来(传说的勇者达·卡恩)	470
(4)梦幻之记忆(绝对无敌·莱吉奥)	379
(5)魔术师的梦想(魔法使雅达蒙)	364

■历代基本获奖作品部门(荣誉作品奖)	得票数
(1)风之谷的娜西卡	1076
(2)美少女 SALOR MOON	1025
(3)不思议的海之兰莉雅(蓝宝石之谜)	849

■历代基本获奖角色部门(荣誉角色奖)	得票数
(1)娜西卡(风之谷的娜西卡)	1258
(2)兰莉雅(不思议的海之兰莉雅)	760
(3)水野亚美(美少女战士 SALOR MOON)	637



编者按：今年第二期中，本栏目曾经刊出武汉金扬玩友的偏方，但由于工作疏漏，关于《黄金传说终结篇》之选关密技有错误，还有《踢王》之密码乃第一轮而非第四轮，特此更正。为致歉意，扩版两页。可否？ 责编：风马

秘　技：

《机械战警对未来战士》 MD　FP＝4

武器选择：在游戏中暂停，顺序按 BACCCABBACCCAB，解除暂停后，只要按↓＋ABC 键即可变换武器。

《机械战警对未来战士》 MD　FP＝4

高速 MODEL：在游戏中暂停，顺序按 ABCCBACBACBAAACACBCACACABCB，解除暂停后，就能使机械战警的移动速度和跳跃高度大幅增加。

《机械战警对未来战士》 MD　FP＝7

得到 54 条命：在游戏中暂停，顺序按 CCAABBCCAABB，就会进入一个隐藏的房间，在里面可得到 54 条命，然后向右走的话就可直接过关。

《机械战警对未来战士》 MD　FP＝4

把敌人变成小姑娘：在游戏中暂停，顺序按 CBABBABBCBBCCBBCBCACCAAABBBACA，解除暂停后，原来凶恶的敌人就会变成小姑娘。

《皇帝的财宝》 MD　FP＝4

提前得到三枚戒指：当打败盗贼团后，回到利马镇中先不要急于去找镇长，这时如果买一个解毒草和一个精神修复。再上灯台与上面的人对话，存盘后发现身上会少了几件原来的东西(如盖亚之像)，而多了游乐场入场卷和アックススジック，还有重要的道具第 1、3、4 枚戒指，对于攻关的帮助是非常大的。

《皇帝的财宝》 MD　FP＝5

得到公主的信物，在美鲁加托鲁城的公爵府的西边，当你跳到一棵树上，会从塔顶上掉下一个蓝领结来，这是被公爵绑架的公主的求救信物，证明公爵是个大坏蛋。

《皇帝的财宝》 MD　FP＝5

得到意外财宝法：在没有去美鲁加托鲁城的地下墓中解谜之前，到扔石球得奖的屋子门口与堵在门口的人对话，他会向你要 100 元做赌资，若给他的话，他会转身进屋，当他得奖出来后会给你 200 元作为回报。

《皇帝的财宝》 MD　FP＝5

得到购买许可证：在美鲁加托鲁城中还没去地下墓中解谜之前，到扔石球得奖屋子旁边的道具店中去，与躺在床上的老板对话，他会给你一张购买许可证(しいれめんきょ)，请你帮他到码

头西边地下室中去取货。在那里你可以拿到四件宝物：兔女郎（バニーちゃん）、魔神像（まじんのぞう）、兔皮服（ウサギのふく）、粉红色的书（ピンクのほん）。这样，在你帮他把四件宝物取回后，便可以购买了。（倒底是商人呀！干了半天还是要买）。

《俄罗斯方块Ⅱ＋爆炸》 SFC　FP＝3

调出超级九速法：在单人游戏选择速度（LEVEL）时，同时按2P手柄的LR、SELECT键，当听到一声效果音后，可用1P手柄将LEVEL调至SP9，用这种速度玩的话会非常刺激的。（编者按：此游戏乃本社团体强项，绝对敢向全世界各国团体挑战，个人不好说……目前本社最高纪录为本人用SP9速玩TYPE C，可消207行。FC亦有同名节目，不过单人的玩时只能调至20速，不知有没有秘码可将速度调高，目前FC版最高纪录为本社孙先生用20速玩TYPE C，可消365行。现向广大玩友挑战，不知有没有对此"弱智"游戏感兴趣的。）

偏　方：

《黄金传说完结篇》 FC　FP＝0.5

能够随意选关的超级密码：

ぜぎぜぬぬ　りめめぜぢばや　ぜぜぜがが

ががわががわば　ずに□てなとゆ

用以上密码可随意选关，只需将"□"中填入相应关数代码，并在密码中找到与填入字符相同的字符，并将其改为"あ"（填"あ"除外），找不到的话密码则不成立。替换代码如下：

①あ、つ②い、て③と、う④え、ざ⑤ず、じ⑥や、ず⑦ゆ、ぜ⑧よ、ぞ⑨わ、な⑩を、に⑪か、ぬ⑫き、ね⑬く、の⑭け、だ⑮こ、ぢ　**武汉　金扬**

《踢王》 FC　FP＝3

各轮之超级密码：

第二轮：第一关 2DLQZG Q5R6F3，最后一关 3VFFDW ◆Y9RP♥。

第三轮：第一关 934GD？R6F3◆9，最后一关♠◆J WG♠ NN♠◆GN。

第四轮：第一关 HWHZID KQZGD？，最后一关 FF6！WF MMSW♠Q。　**武汉　金扬**

《波斯王子》 FC　FP＝3

可选关的超级密码：本游戏密码由8个数字组成，

□□629021

只要在□□中填入相应选关字符即可选关：

关数	一	二	三	四	五	六	七
字符	05	19	28	37	96	87	78
关数	八	九	十	十一	十二	十三	十四
字符	69	50	91	82	73	64	55

武汉　金扬

《天使之翼Ⅱ》 FC　FP＝3

人物名及其必杀球中日文对照：

日文名	中文名	必杀球日文名
つばさ	大空翼	ドライブシュート
ひゅうが	日向小次朗	ネオ・タイガーショシト
につた	新田瞬	はやぶさシュート
みさき	岬太朗	ジヌンピングボレーシュート
かずお	立花政夫	スカラブシインシュート
まさお	立花和夫	スカラブシインシュート
いしざき	石崎了	がんめんブロシク
じとう	次藤洋	パフータシクル
そうだ	早田城	カミンリシュート
まつやま	松山光	イーグルショシト
みすだ	三杉淳	ハイパーオーバーベシト
わかしまづ	若岛津健	さんかくとび

必杀球中文中名	消费体力
旋转球	200
新虎射	370
飞隼射门	200
飞跃铲球射门	250
空中飓风	380
空中飓风	380
脸部防守	400
威力铲球	200
剃刀射门	200
鹰射	200
倒钩	250
三角踢	200

日文名	中文名	日文名	中文名
たき	泷一	そりまち	反町一树
さすだ	来生哲兵	さの	佐野满太
たかすぎ	高杉真吾	わかばやし	若林源三

日文名	中文名
さわだ	泽田勇
いさわ	井泽守
もりさき	森崎有三

上海　康曜

《三国志——霸王的大陆》 FC　FP＝5

观看武将资料法：在选择游戏人物时，按住B键不放，转动方向键四圈，然后停在方向键下方，成功的话可听到"哨"的一声。这时会显示武将入城的情景，尔后显出城内情景：君主正坐大堂，文武百官立于两侧，下方顺次显示各将领的资料。　四川绵阳　李伟

《龙珠ZⅢ》 FC　FP＝6

出牌法：在与琪琪玩牌比大小时，顺序为从一星到Z，但一星比Z要大。　上海　张李兴

《最终任务》 FC　FP＝5

观看ENDING画面：在标题画面中，同时按住2P手柄的AB键及1P手柄的上键，再按START键，可观看结局画面。　湖南湘潭　赵继

《能源战士》 FC　FP＝7

选关密码：第1关B2712209，第2关9BJG57KB，第3关74F3D93J，第4关D4JGGB8K，第5关F0GKGF2K，第6关77KD10GJ。　湖南湘潭　赵继

《圣斗士星失——海皇波士顿卷》 FC　FP＝4

攻关密技：①等级提至顶点法：在标题画面时，同时按住AB键不放，然后按START键进入游戏，AB键不要放开，待故事情节演完后，圣斗士的小宇宙已加至顶点。②穿黄金圣衣法：在标题画面时，同时按住2P手柄的AB键，按START键进入游戏，当故事情节演完后，圣斗士即穿上黄金圣衣。③无敌法：不停撞太平洋之柱，听到一声响并且太平洋之柱倒后即可无敌，连掉进海里都不会死。　上海　江奇

《未来战士》 FC　FP＝6

进入最终战场：在高台上取得取得孔雀毛之后，回到"河滨"画面(该画面有许多绿色柱子)，找到最高的一根柱子，利用绳索往上爬，直至顶端。这时，你会看到一个兽形堡垒，在此处使用孔雀毛，即可看到空中出现了一道门，并有绳索垂下，这里即是最终战场。　江苏常州　马卿

《龙珠Z——天下一武道会》 FC　FP＝7

最强对手出现：选择8人比赛的模式，其中一人由游戏者操纵，其余7人由电脑控制。当你获得冠军后，指示选手位置的红线上升至顶端，画面变黑时，连按A键，便可与变身后的弗利萨或沙鲁的最终形态战斗。　西安　芦炜

《幽·游·白书》 FC　FP＝7

赛前加血或灵力值法：选过主角后再按SELECT键，便会再次出现01——37字样，从35—30中任选一项，AB键同时按，便可加血或灵力值。　湖北潜江　罗鸣

《机械战警Ⅱ》 FC　FP＝4

暗藏的游戏：当机械进入河水处理厂后，首先消灭对面发射火箭的胖子，然后不要急于跳过水沟，返身走到画面最左端，进入秘密通道。此时机械战警受到前身莫菲警官的潜意识支配，得到恢复过去记忆的机会，只要在1分钟内将分离开的人物脸谱拼好即告成功，这样便会得到2UP和一百万奖金。　上海　李琳

《火炎之纹章》 SFC　FP＝4

攻关秘技：在第二部分第三章中，让飞马骑士与盗贼在城堡旁搜索，可得到封印之盾。只有封印之盾加上星光魔法才能战胜终章二中的暗黑司祭。在第三章，让王子在中间屋中多搜索几回，可找到神的司祭，在他身上有第二部中仅有的超破坏魔法。飞马三姐妹在变身飞龙骑士后，可从敌人的三面进行合体进攻，威力巨大。

无锡　陈友谅

《太空战士Ⅵ》 SFC　FP＝5

得到神秘的戒指：你在进攻魔塔时，魔法是不是总不够用呢？在兽之原的森林中，有一种长颈龙(ブラキオレイドス)，平时不易遇见，必须多搜索几次，才能遇到。把它杀死后，它有时会给你一件宝物スリースターズ，这是一枚戒指。其作用为，你不论用何种魔法，MP只消费1。

无锡　陈友谅

《忍者神龟Ⅴ——对战版》 SFC　FP＝5

两名隐藏角色：在标题画面中，顺序按2P手柄的X上Y左B下A右X上，出现叫声后表示成功，这样在对战中可多选RATKING和KARAI两个角色。　北京　张颉

《SLAM DUNK 四强激突》 SFC FP=7

樱木花道 POWER UP：在标题画面中花道腾空准备入樽的一刹那，按住 R 键后，顺序输入 AYBXAYBX，成功后观众会发出欢呼声。选择对战模式并选用湘北队，在选择出场队员时分别是：PG——宫城，SG——三井，SF——流川，PF——木暮，C——樱木，开始游戏后便会发现花道的造型变成了原著漫画中期以后的半光头了，而且连能力指数亦同样提升了。

江苏镇江　陆军

《龙珠 Z——超武斗传》 SFC FP=5

使用全部人物：在出现龟仙、小林和悟空的画面时，按住 ABXYLR，再沿逆时针方向连转十字键，若听到一句话，便告成功。这样，你在对战模式中便可使用全部人物。 北京　张颉

《幽·游·白书》 SFC FP=5

超级密码：选故事模式在输入密码时输入 BABYBABY，便可看见结局画面。另外在对战模式中输入此密码便可选齐全部 18 名战士。

北京　张颉

《迅雷行动》 MD FP=7

选关密码：

第一关：ROLLING PROGRAM SMASHED GENIUS

第二关：CURIOUS RAINBOW LEARNED FUTURE

第三关：MAGICAL ISOTOPE BLASTED DEVICE

第四关：PRIVATE LEOPARD PUNCHED NEURON

第五关：SLEWDER FIGHTER ELECTED GENTUS

第六关：DIGITAL RAINBOW MUFFLED SECRET

第七关：LOGICAL THUNDER SMASHED FUTURE

第八关：ROLLING MACHINE DESTRED FUTURE

第九关：SLENDER NUCLEUS BLASTED TARGET

第十关：CURIOUS ISOTOPE CREATED KILLER

第十一关：NATURAL PROGRAM DESTRED NEURON 青海茫崖　马国英

《SHINING FORCE II》 MD FP=4

绿宝石回复戒指：在有病人的山洞下方有一片与众不同的森林，进入森林后会有几间屋子出现，在有神父的屋内书架上可以找到绿宝石回复戒指。使用后，在战斗时每走一次可回复 2 点 HP。 北京　徐志光

《西部牛仔》 MD FP=7

续关 99 次法：在 OPTION 中，将音效测试调至 0E 位置，然后由 EXIT 回到标题画面。在选择角色时按 A 键确定，当角色抬头时，同时按 ABC 键，然后放开后在游戏便有可 99 次 CONTINUE 了。 上海　郭晶

《大航海时代》 MD FP=5

直接观看 ENDING 画面：只要按住方向键上不放，然后打开电源，即可直接观看通关画面。

上海　郭晶

《饿狼传说 II》 MD FP=5

找出四大天王：一般在剧情模式中，四大天王不可以使用。其实只要在选择主角时，按住 START 键不放，再按方向键下，可将四人一一选出。 上海　王珏城

《雀侦物语》 MD FP=7

偷看对方的牌：当手抓牌的时候，连按副手柄的 START 键，便可观看对手的牌。

青海茫崖　马国英

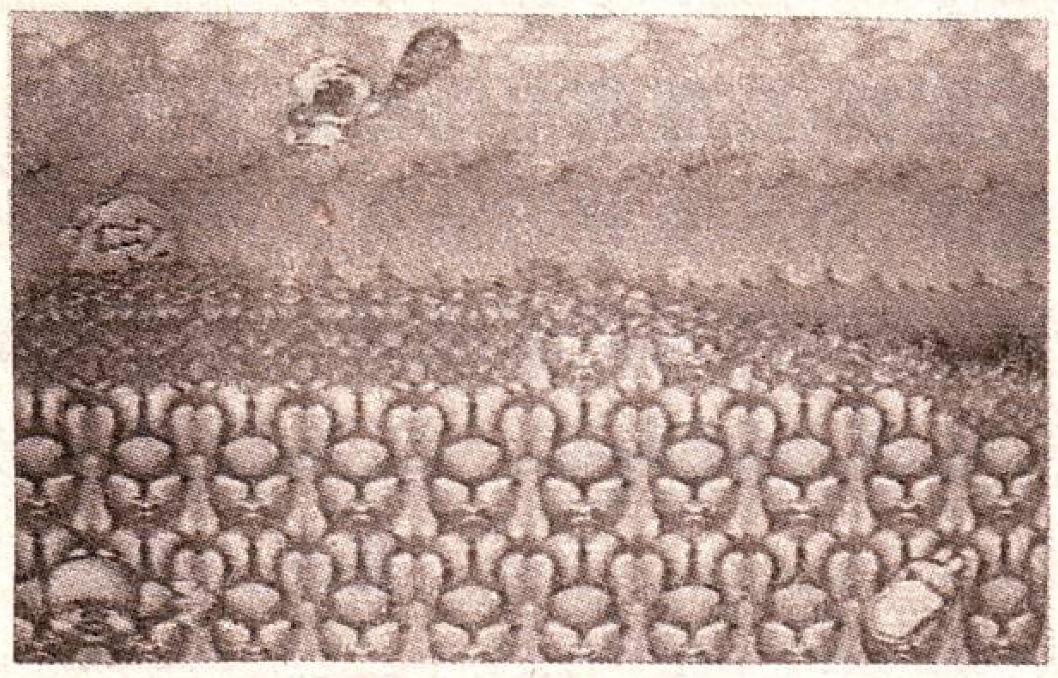
《天下统一》 MD FP=7

巧歼敌军法：将敌人的强力军团(兵力 50 左右)，诱入防御值只有 1.2 的城市中，不要与其正面对抗，让智力、武力都很高(起码 11 以上)的武将派出忍者去破坏对方的城市。多试几次成功后，可只费一兵一卒将敌人的百方雄众轻易消灭。 上海　王珏成

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

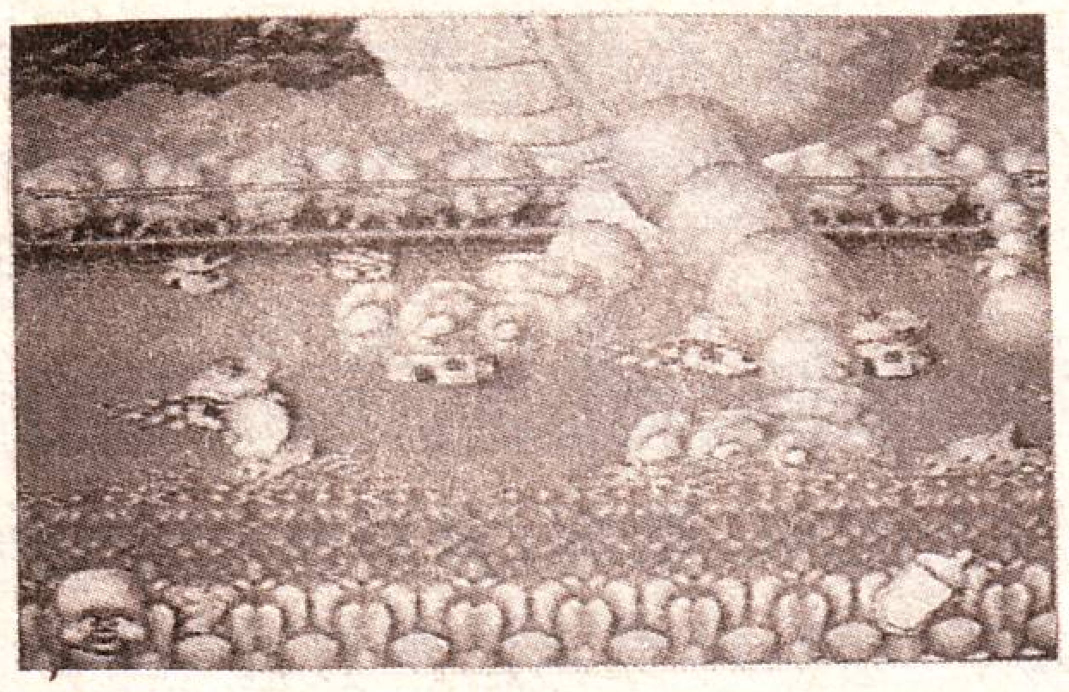
MD 弃婴 Ⅱ

厂商 VIRGIN 类型 ACT 容量 8M

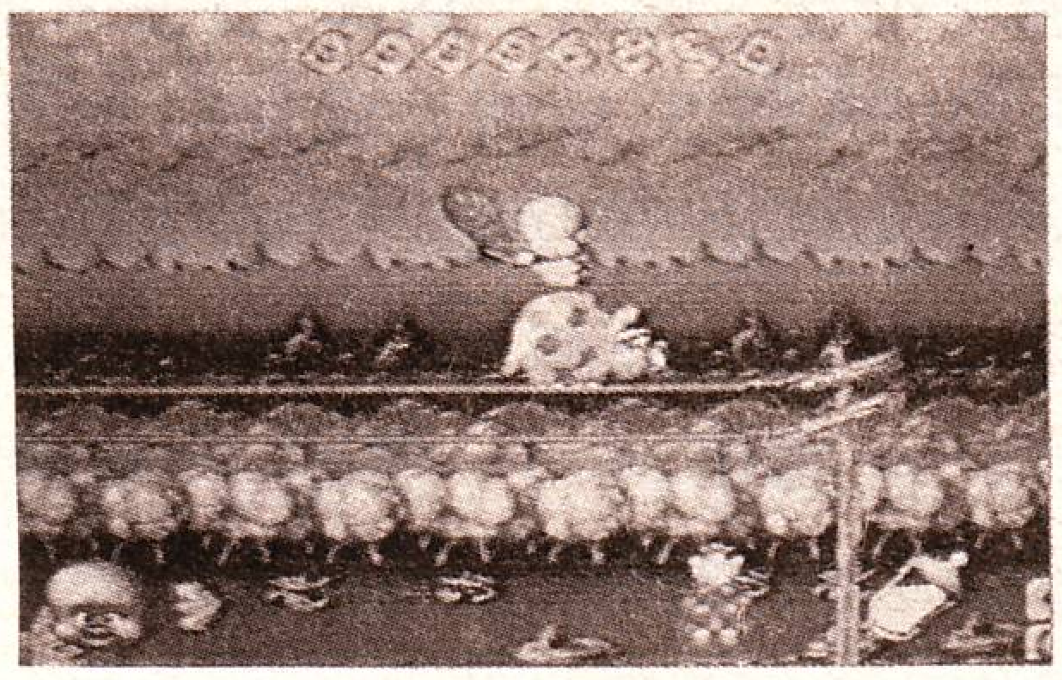


▲牙还没有长齐呢，就得去冒险了

▼这么大的家伙，快跑！

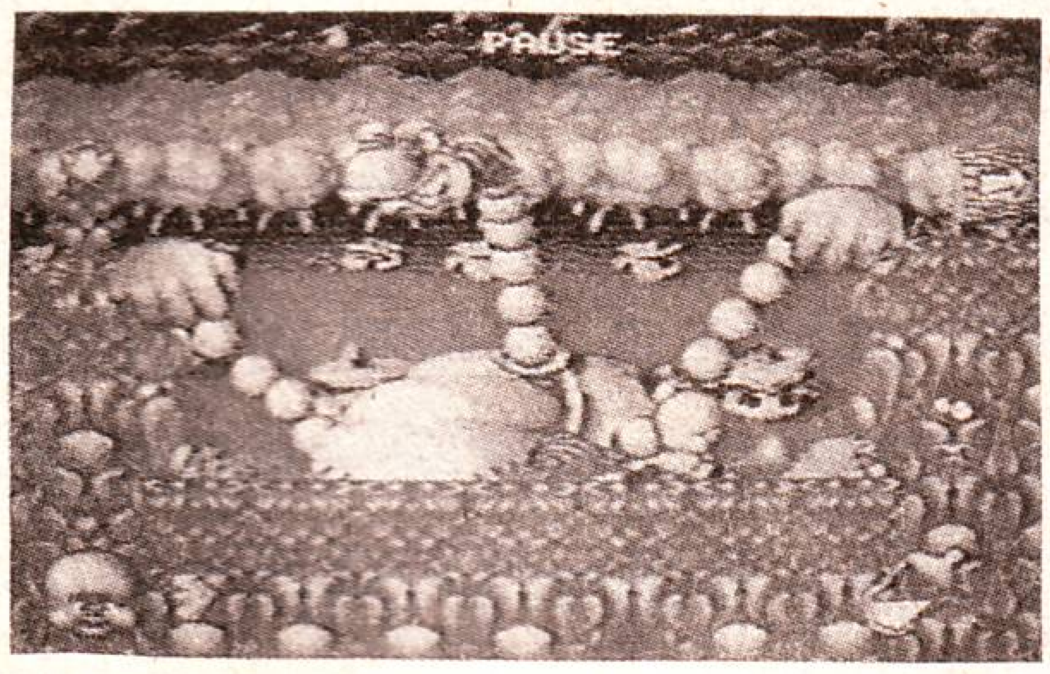


有这样一个可怜的孩子生下来就被抛弃了，也许是因为长得丑吧。但他活下来了，并且拥有自己的思维，为了得到更多的东西吃去冒险。途中会有许多糖果可以吃，由于他是一个弃婴，所以脾气不好，对待象小鸟这样的小动物有点残忍。挥动着新人类使用的棒子去冒险，途中若挨欺负，也会大哭，究竟还是个婴儿嘛。



▲可以骑着五花猪前进

▼只有打败这个吃土的怪物，才可能继续前进

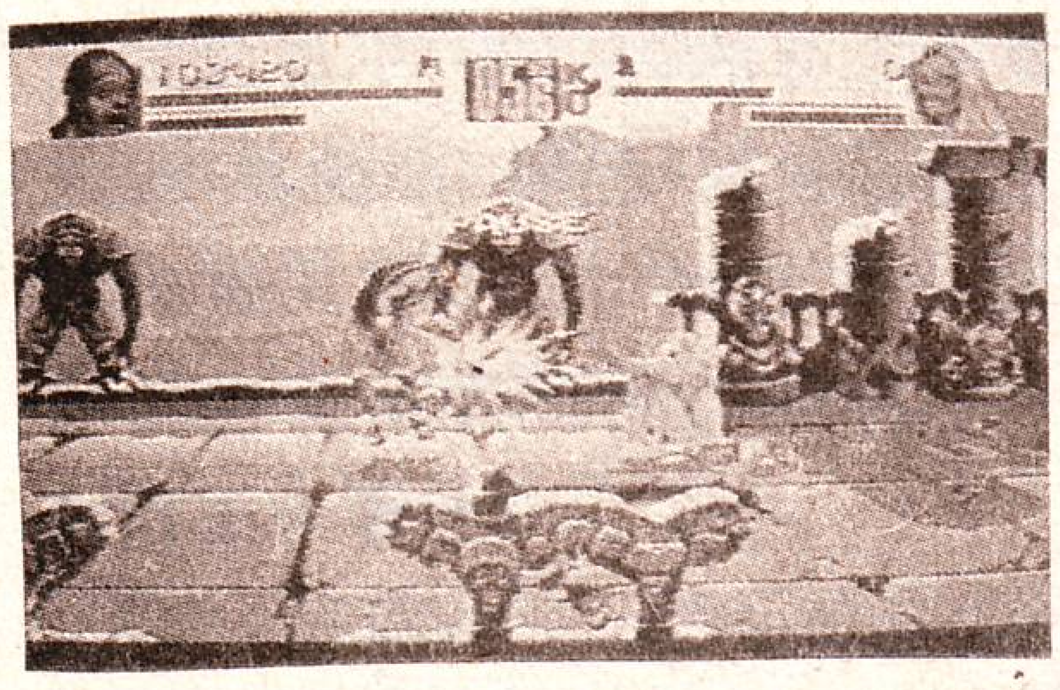


MD 功夫侠客

厂商未明 类型 ACT 容量 24M



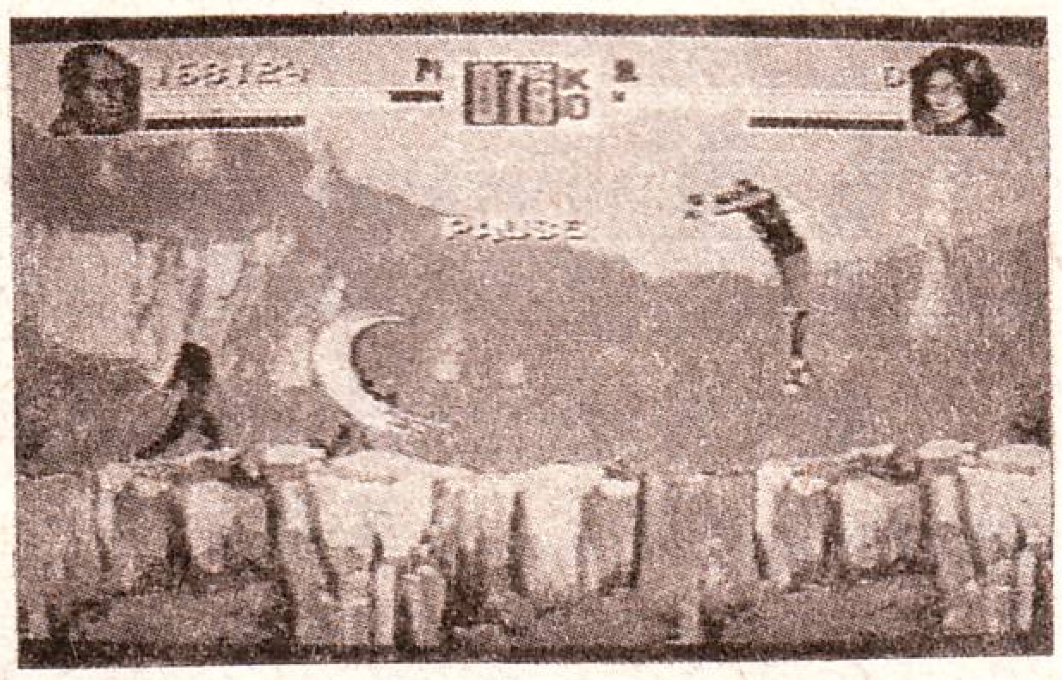
NBA 明星再次出现在 MD 的舞台上，不过这次却是对战游戏而不是体育类。奥兰多魔术队的台柱子奥尼尔为了证明自己所学的功夫来到一个莫明其妙的地方与十一名各类斗士进行格斗战。身着魔术队队服的奥尼尔一副中国功夫继承人的架势令人看了觉得不伦不类。此美版游戏虽有 24M 大容量，可惜人物太小了，操作性不错，只可惜绝招不易学会，最简单实用的招就是把对方逼到角落里连用腿踹他。



▲背景很美丽



▲这招似乎最管用，是否有点弱……



▲掌握跳跃距离是游戏关键

SFC 真·女神转生 if…

类型 RPG 厂商 ATLUS 容量 16M

阿特拉斯最有名的“真·女神转生”系列，继Ⅰ、Ⅱ代之后又有新作推出！这次名为“if…”的作品继承了以往的系统与气氛，在一个全新的世界展开冒险。

与Ⅰ、Ⅱ代中牵涉到东京都遭洪水，原子爆炸破坏，危及日本乃至世界的事件相比，这次的规模要小得多。事情缘于一位名为狭间的天才学生偶然得到了恶魔召唤程式，孤僻离群的他就此走上了黑暗之路，而且成为魔界皇。他的学校也被从人界转移到魔界，为六个魔境所包围。一时间校内上上下下全都陷入魔境，拯救自己和大伙。作为主角的你就是其中之一，首先要从有勇气的学生中选择一名同伙，然后就开始冒险，在3D行进中和过去一样有恶魔探测计来表示遇敌机率，蓝色最低，红色最高。往后的冒险中同样可以使妖魔成为同伴及进行魔兽合体等。







▲同班的女生白川由美是在一开始就能得到的同伴　▲第一个敌人出现了　▲若中途失败就会出现“三途之河”的画面

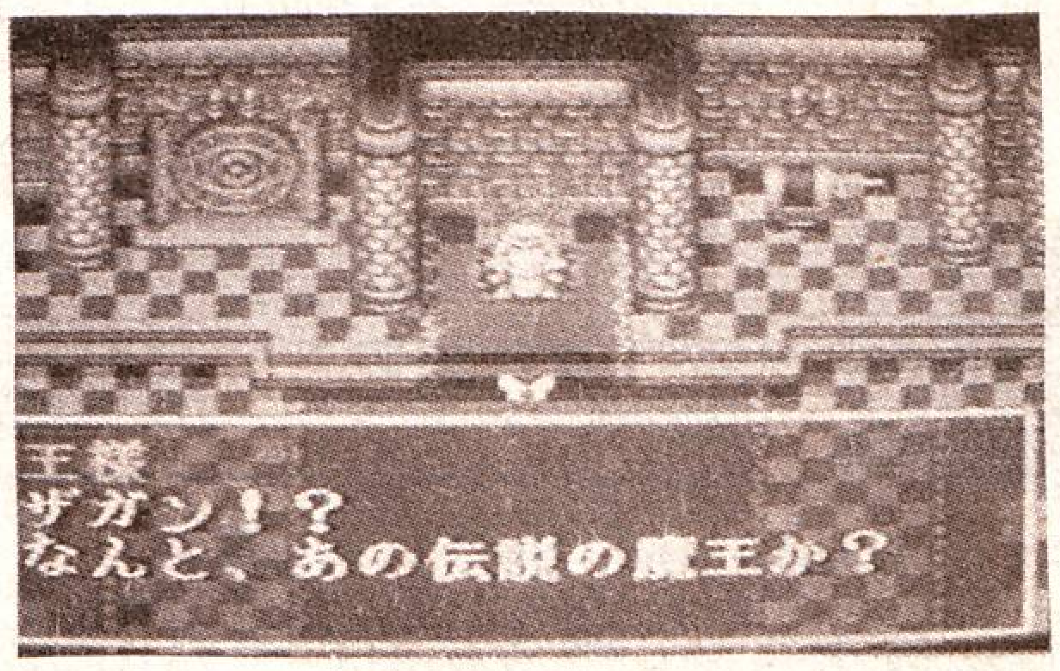
SFC 勇者募集中

类型 T·RPG 厂商 HUMAN 容量 16M

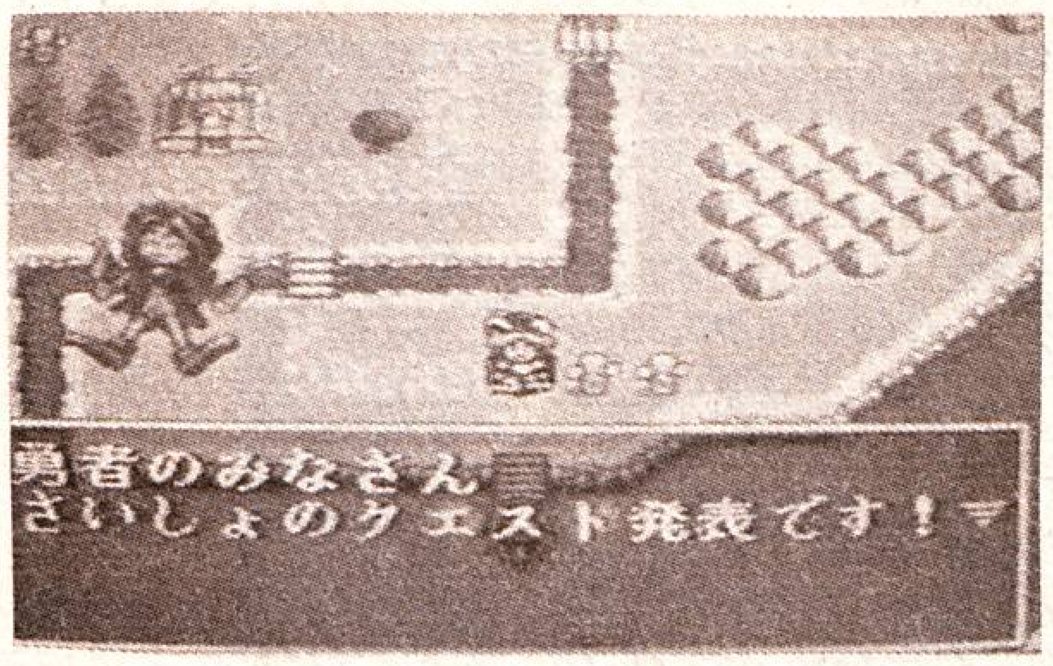
遥远的过去，罗斯蒂亚大陆上的人们在光之神拉塔的护佑下幸福地生活，但不久出现了一位魔王撒根，威胁着大地上的生灵，幸好有一群勇者挺身而出将他封印起来。

现在，千百年以后，暗之神达鲁的使者将魔王唤醒，发誓报仇的撒根很快就使大地上充满了魔物及怪兽，人们在惊慌中又想起那时拉塔的预言：勇者会拯救这个世界的！

看了以上的故事简介，朋友们一定已明白这又是一个老套的勇者除魔的节目，不过它并不是标准的正统RPG，主要表现在地图上的移动是靠掷骰子来决定的。四人同时进行，人数不够可由CPU来担当对手，一开始可供选择的角色就有十二人之多，他们之中有人类、矮人、妖精机械人和许多种族，都雄心勃勃想成为伟大的勇者，游戏开始后可抵到的伙伴更是多的数不胜数，对了，最后不可不提的是本节目有着相当漂亮的画面和优美的音乐，不玩实在是损失哟！



▲典型的RPG对白



▲掷骰子移动的地图画面







◀▲各式各样的漂亮角色▶

SFC 机动战士 GUNDAM

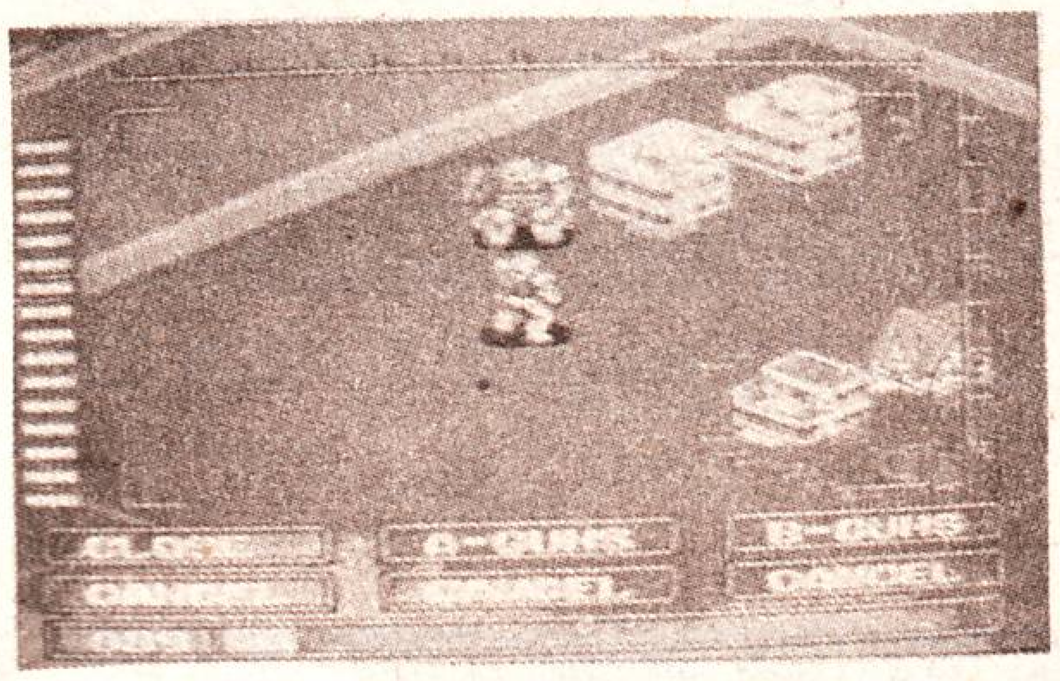
类型 SLG 厂商 BANDAI 容量 12M

行星世纪 0079……

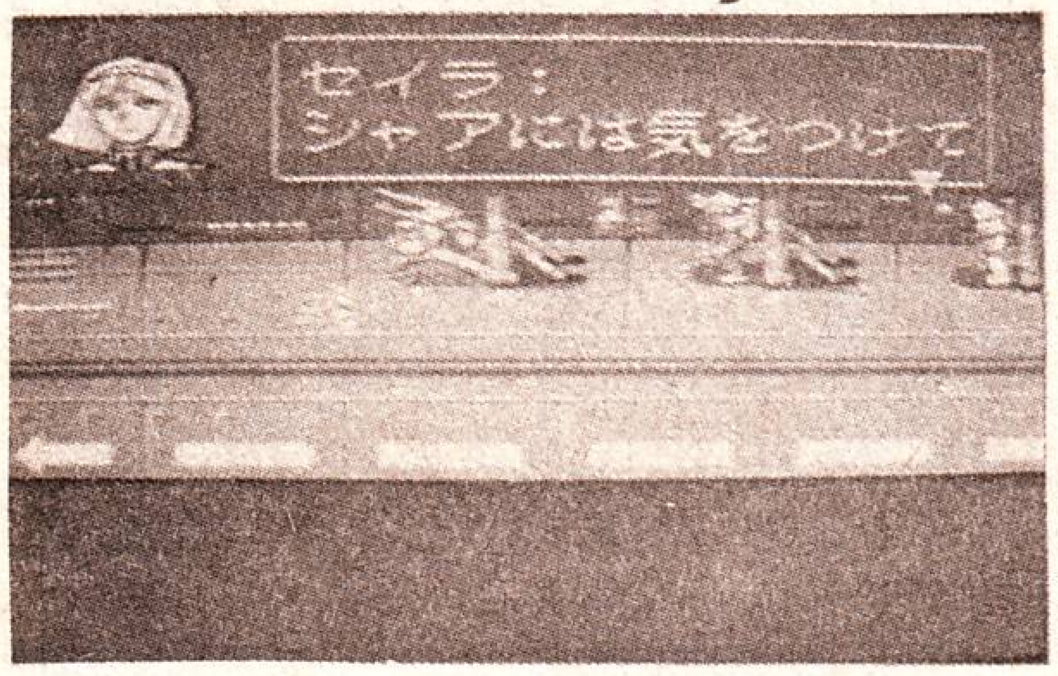
夏亚领导的反政府军正势如破竹的前进，地球联邦政府仓促之间几乎失去了抵抗能力，位于最前线的城镇正遭受反政府武装的侵攻……

这时，一架全新的 GUNDAM 出现在反政府军的面前！驾驶者是 GUNDAM 设计者利上校的儿子，一个非军方少年，因实在看不下去而偷偷开启 MS 迎战。少年名叫阿姆罗。

BANDAI 在 95 年推出的"机动战士"就是从这一幕展开游戏的。相信所有 GUNDAM 迷都会感动不已，因为其故事背景，人物造型甚至台词都完全忠实于当年的卡通。当然啦，这时的阿姆罗力量还远未成熟，要靠玩家你在以后的战斗中磨炼成长。游戏中的剧情部分交待得很细致，对原作不熟悉的朋友正可以从中了解剧情的发展。

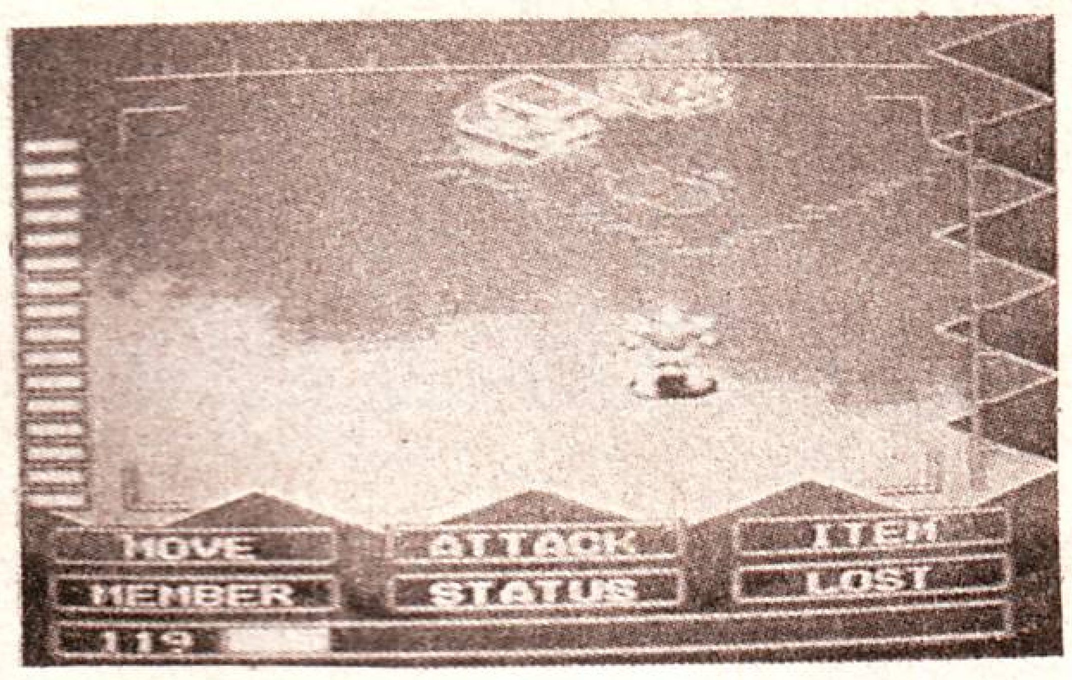


▲接触战以连贯的动作对击





▲忠实于原著的对白▲



▲移动画面时要想法找到敌人

SFC 钢铁队长

类型 ACT 厂商 ARC・ZONE 容量 12M

IRON COMMANDO 钢铁队长，这是一个著名的硬派动作节目。故事是由一颗流星所引起的，这颗陨星背后隐藏着一个罪恶的组织"鬼怪"想要毁灭地球的野心。那么，谁来拯救世界呢？就是钢铁队长 JACK 及其拍档——中国人 LI。

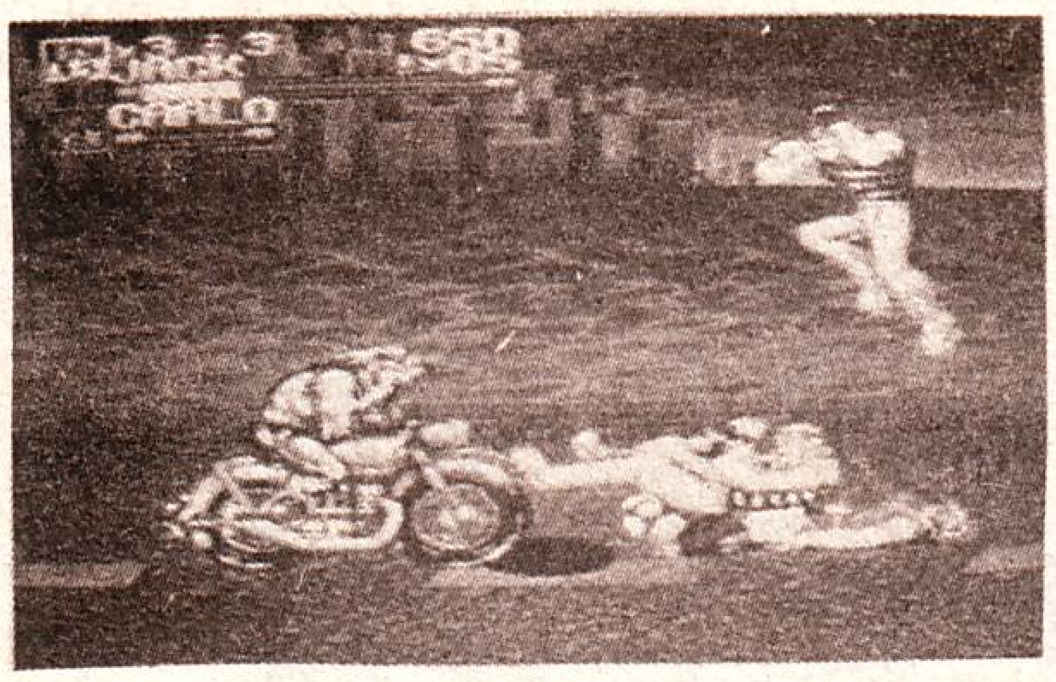


▲两位相貌可怕的主角

本节目的关卡非常多，且设计了各种各样的模式，包括步战格斗和乘摩托车、吉普车在矿坑中乘坐运输拖斗的战斗，你将充分体会猛烈的打斗和高速度的刺激。

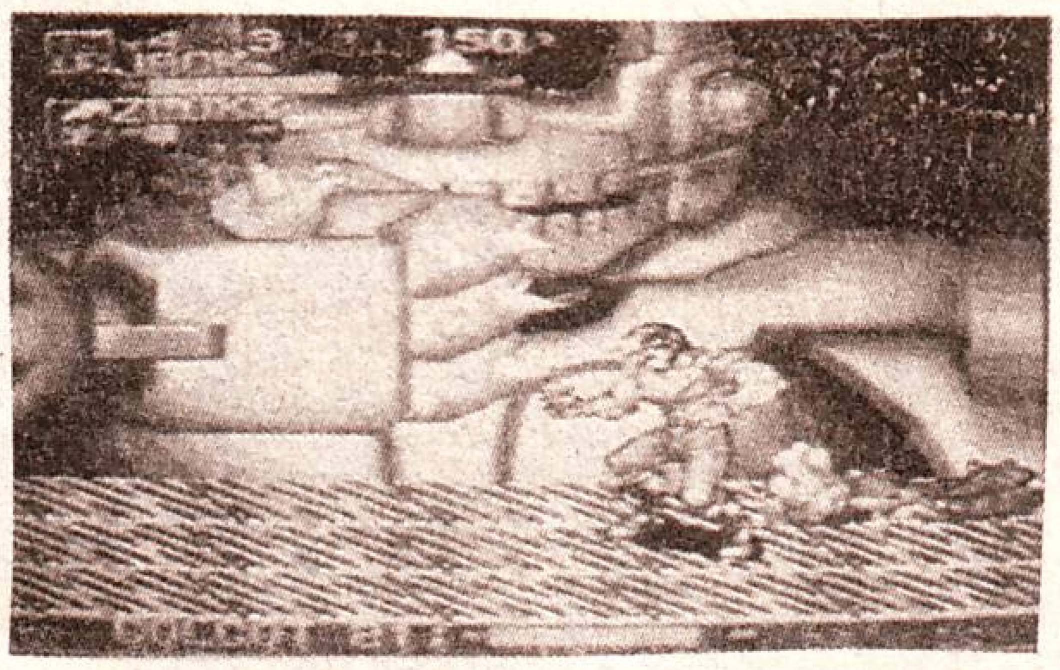
在格斗的版面与街机一样有各种武器及食物，按 X 钮捡起后即可使用。还有，跳跃中按 A 键可使用威力强大的手雷，不过有数量限制。

关数太多的打斗节目，在家用机上玩时通常不容易坚持到 FINAL STAGE，因此本节目在 OPTION 中可以直接选关甚至选择 END 画面，也算是节约时间的设定吧。





▲乘车前进的高速画面▲



▲巨大的机器人 BOSS

MD 激光战机

厂商 DATA EAST 类型 STG 容量 16M

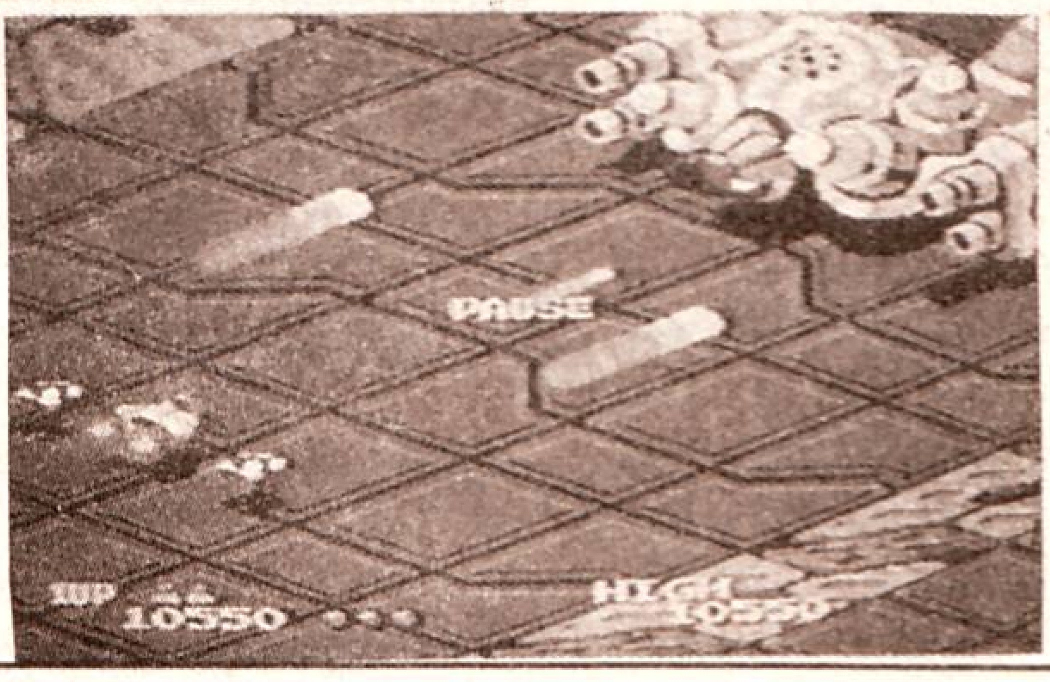
DATA EAST 公司以 16M 容量制作的这款射击节目，在 MD 中也算是较少见的了。因为其游戏视角是斜视 45°的 3D 画面，看起来有点象 FC 机上的《孤独战士》。

游戏中亦有许多宝物可吃，火力加强系统只有增加附机一项，稍嫌简单。"保险"有很多种，以不同颜色的圆点来表示，要在不同的情况下使用的"保险"来对付敌机是要牢记的。



▲这四个物体弯来弯去，很顺滑的动画处理

亦有强大且漂亮的关底敌机▶

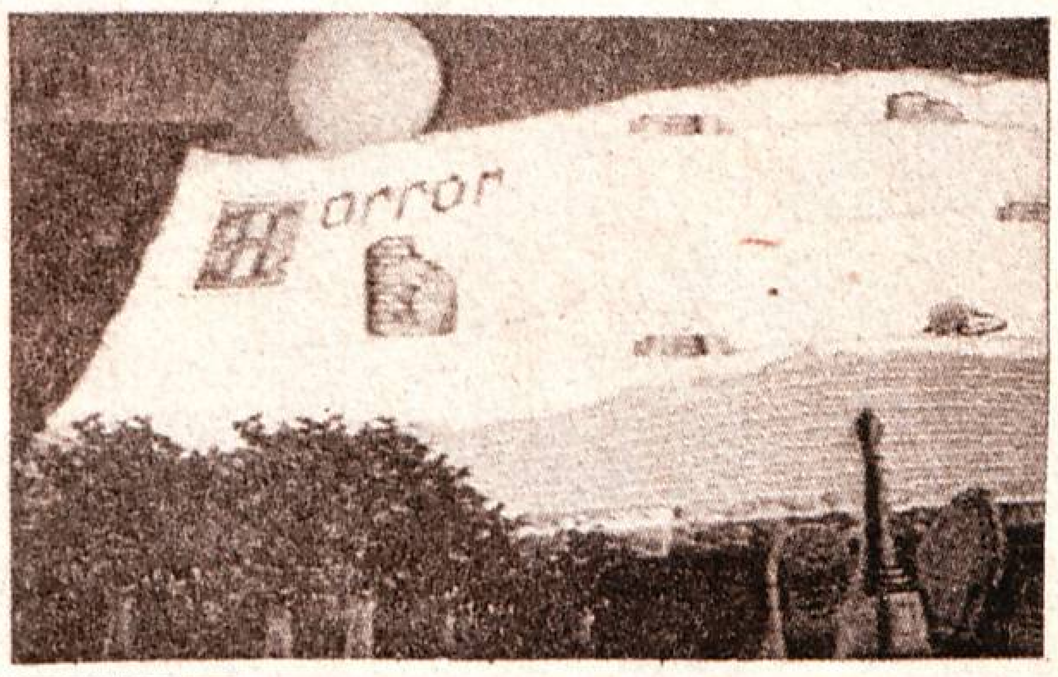


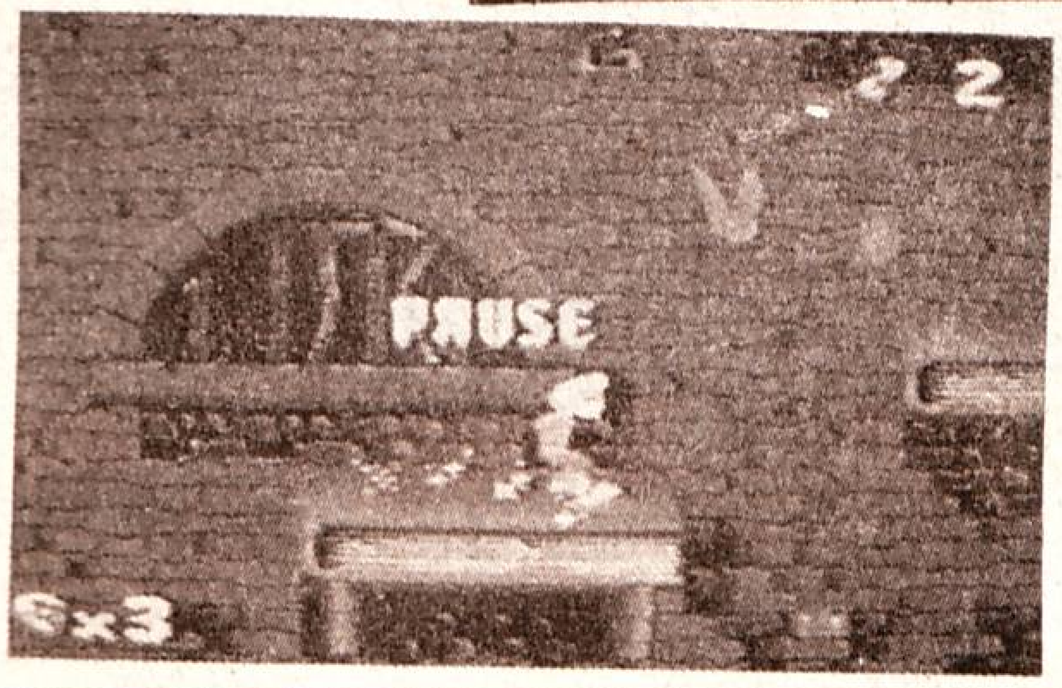
MD 书页历险记

厂商 福克斯 类型 ACT 容量 16M

当耳边响起熟悉的乐曲，我们看到六、七十代红透全世界的好莱坞电影制作人二十世纪福克斯公也加入了游戏的制作行列。福克斯公司的电影好自不必说，游戏亦如此充满了美国孩子所喜爱的冒险气氛。主人公不知怎么跑进了一个充满恐怖气氛的书页中去了，在里面冒险并获得各种知识是冒险的关键。

这是一个怎样▶的世界呢？





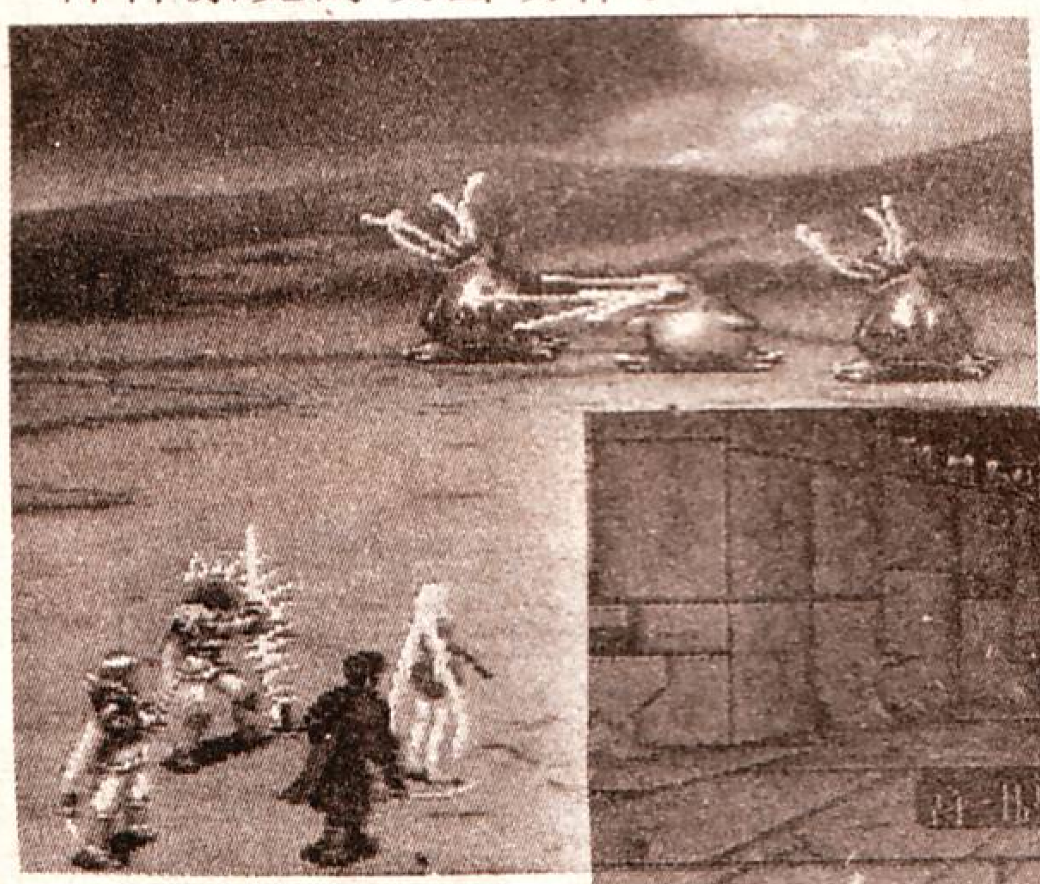
◀大书本的迷宫中进行冒险，重要的是获得装备

SFC 圣灵珠传说 Ⅱ

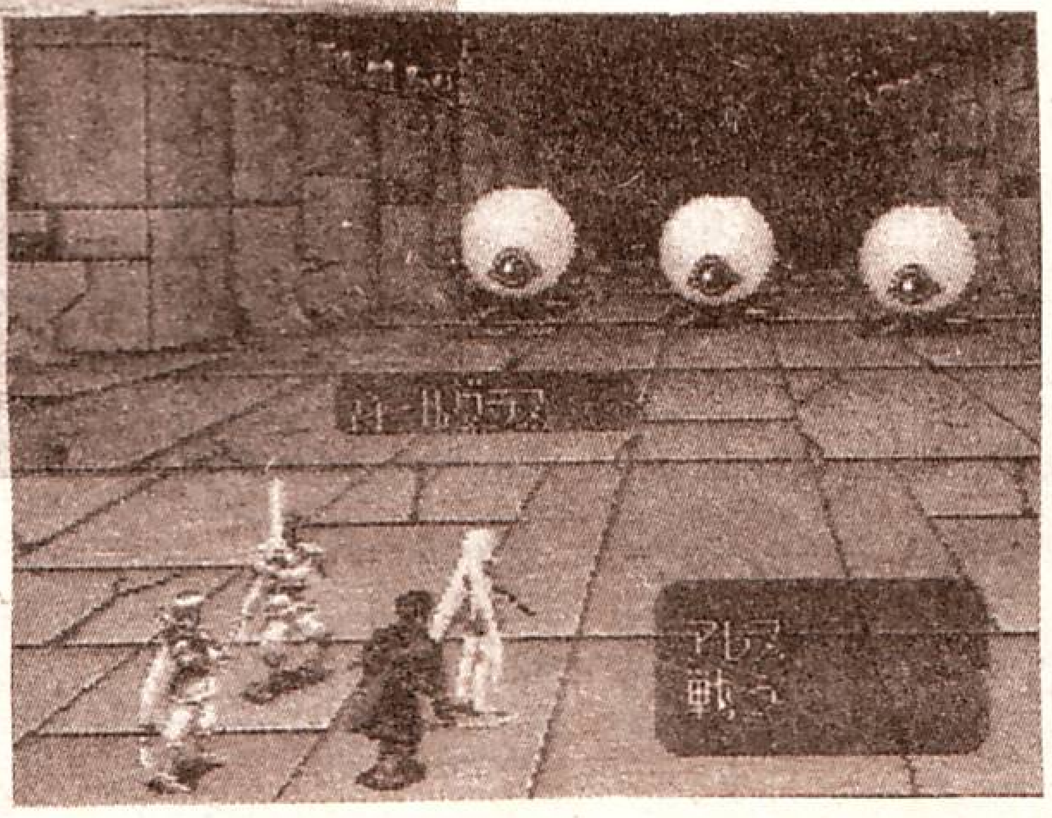
类型 RPG 厂商 I'MAX 容量 24M

在和平的小国卡利依特，那里的大司祭之子可里斯与王子拉克纳斯，从一位吟游诗人处得知大陆上即将掀起动乱。名叫卡尔特萨的大国利用从太空遗迹得到的"科学"之力压制周围的小国。阿里斯待人的冒险也在那时开始……

这就是"圣灵珠二代"的世界，与一代相同，它有着极其漂亮的战斗画面。且人物在作战时手持着武器并做出种种漂亮的攻击动作。



◀在草原上的战斗，可以看出背景非常细腻。



游戏中居然也有▶"燃烧瓶"一类的武器！

SFC 力量传说

类型 SLG 厂商 NCS 容量 12M

著名的 NCS/美塞亚今年在 SFC 的推出力作"力量传说"。本节目是一个以第一人称自叙形式交待故事的战役 SLG，主角妮娜及伙伴为她的哥哥阿利夫送行时遇到一群商人被魔物袭击而出手相助，从此展开了悲欢离合故事。

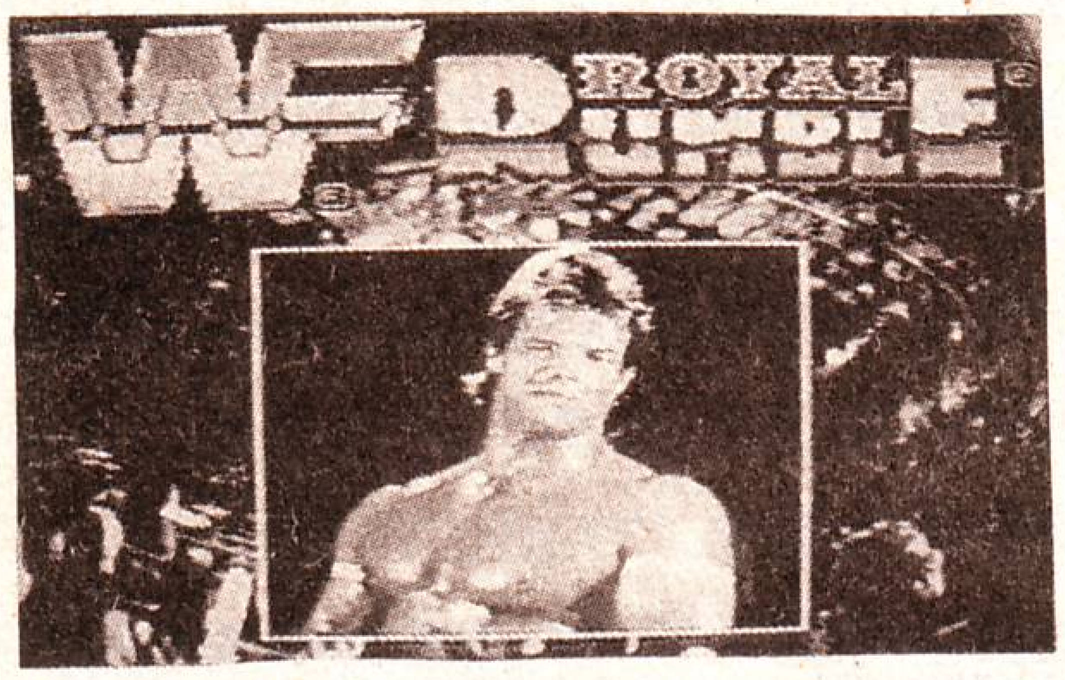
最初的场合，主角只有一名较弱的战友，其他伙伴都是机控(NPC)，以后队伍会逐渐扩大，还会出现雇佣的魔兽。对于喜欢此类 SLG 的朋友是优秀的选择。美塞亚的作品向来都是令人满意的。不对吗？

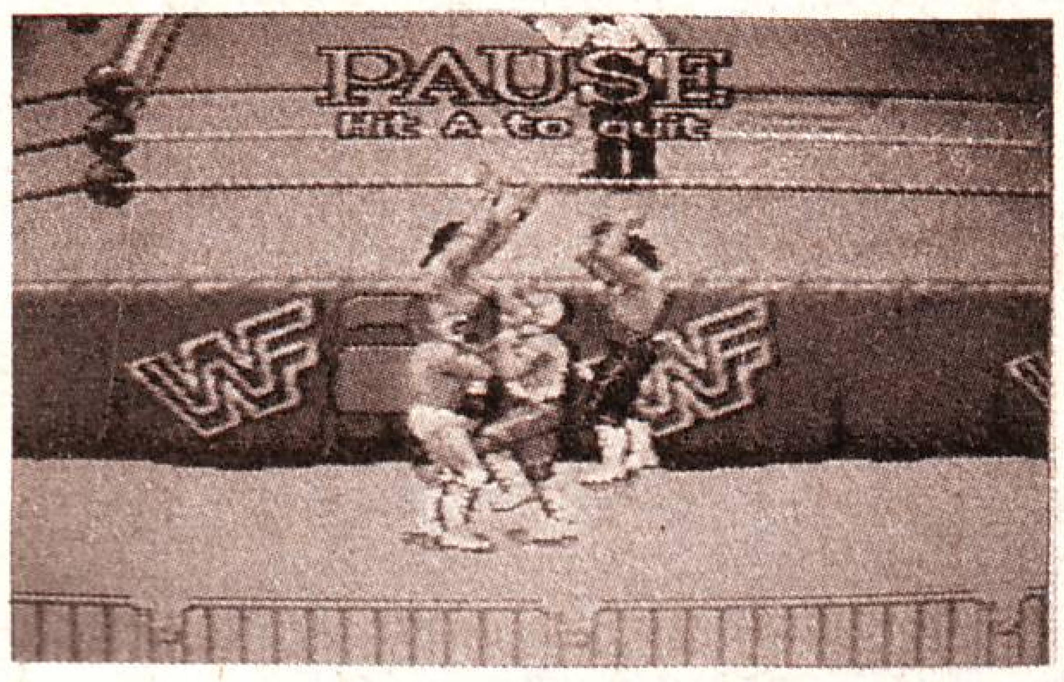


MD WWF 摔角

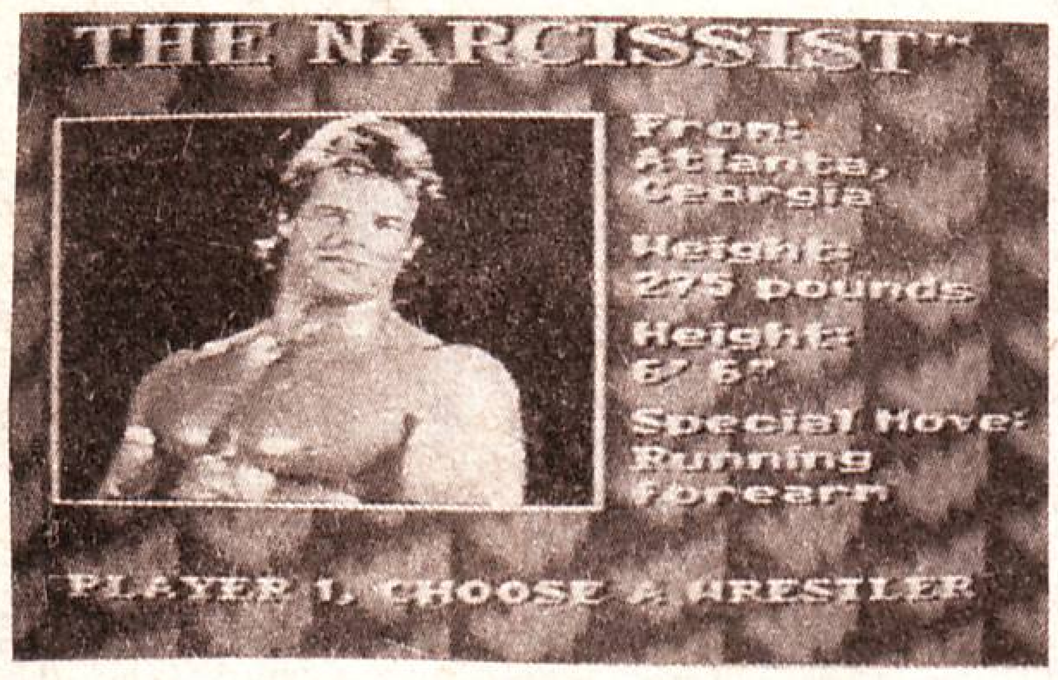
厂商 FLYING EDGE 类型 ACT 容量 16M

经常收看卫视体育台的朋友一定不会忘记，至今仍活跃在拳台上的从世界各地来的斗士，做着带有表演性质的摔角比赛。同SFC版一样，MD版中也收入了若干名斗士参加比赛，不过游戏中的比赛会比赛场上暴力得多。游戏的形式有很多种，既有单打独斗，也有分组赛，更有不分敌我的群殴。挑选一名你喜欢的斗士参加比赛吧。

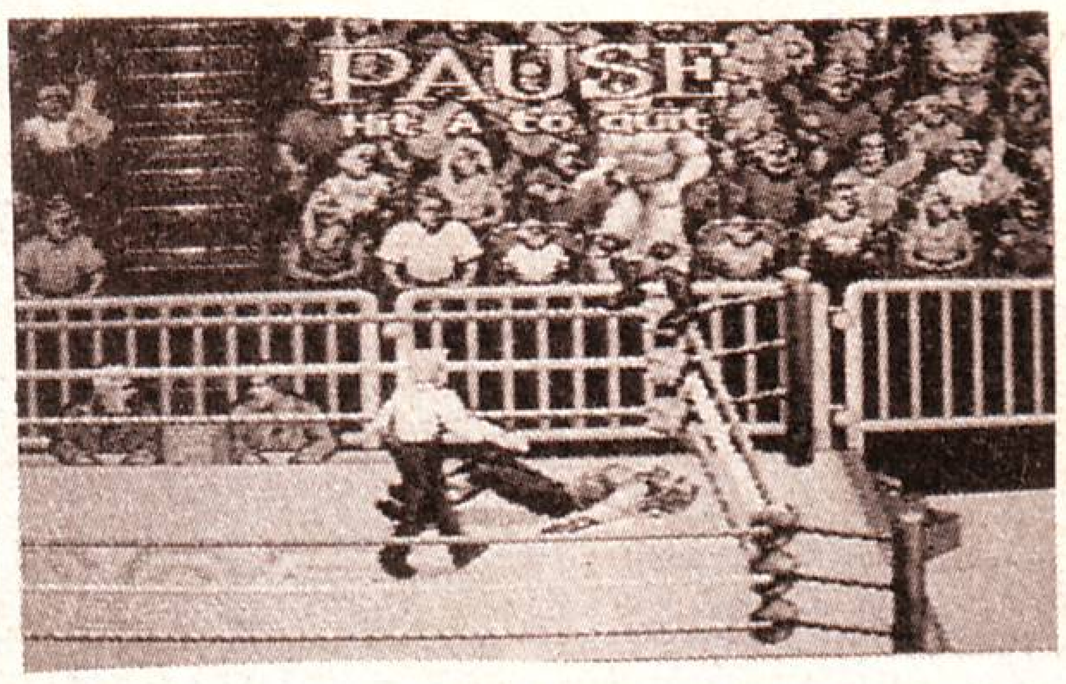




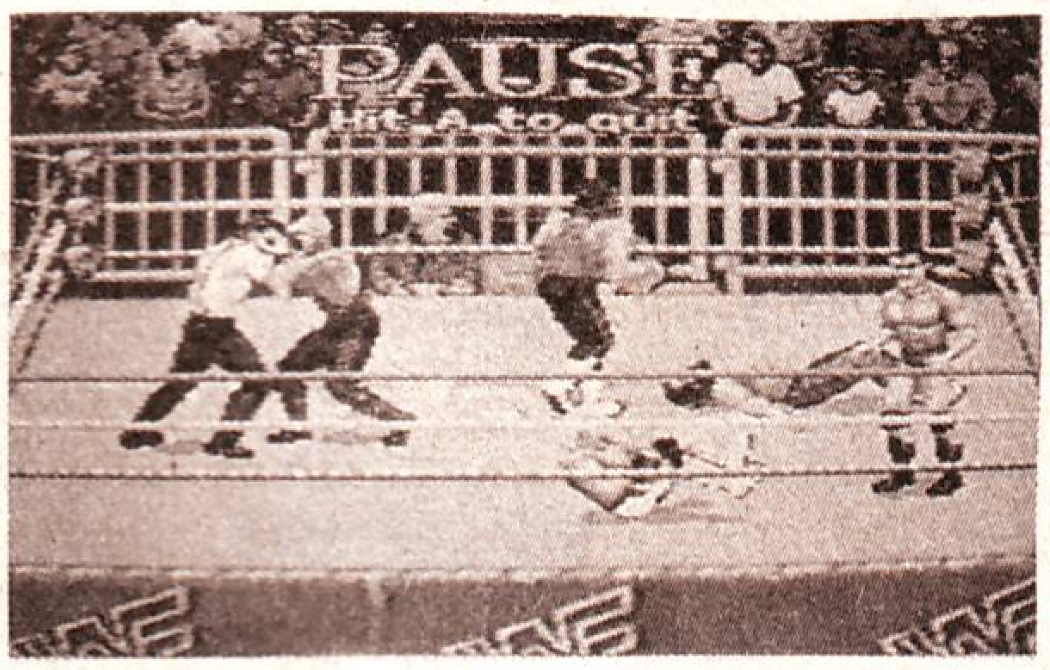
▲打红眼的话，可就管不着什么场地的限制了



▲角色都是真人的扫描影像



▲爬上护栏给对手致命的压击



▲在群殴赛中，坚持到最后者就是强者

SFC 超金属战机 BIO MATEL

类型 STG 厂商 ATHENA 容量 8M

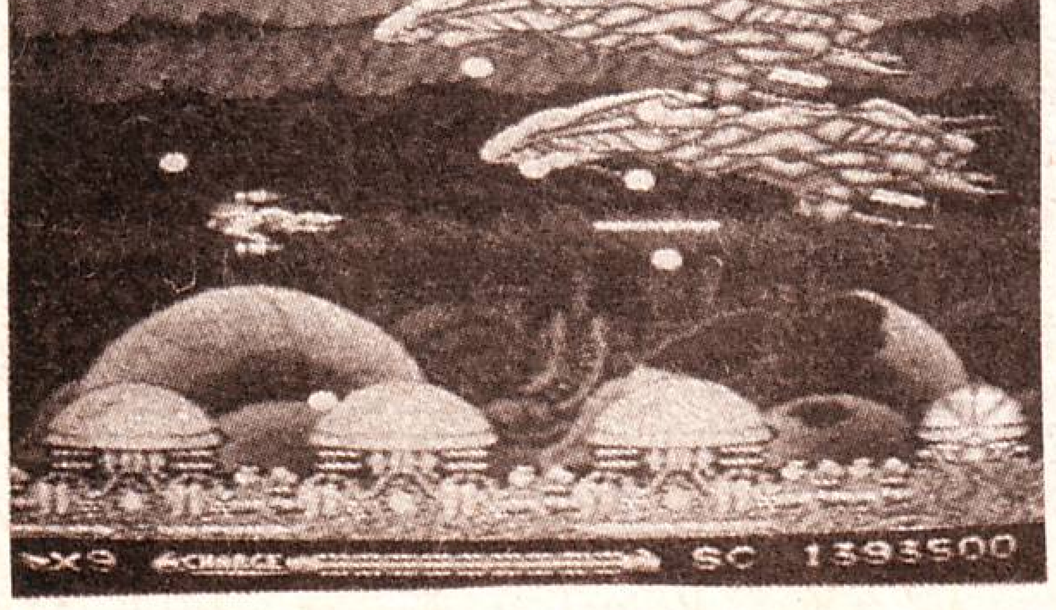
人类在几千年的历史中，最愚蠢的一件事就是不断发动战争，虽有各种名义，但实质并无不同。这种现象直至本节目描述出的未来年代依然存在，不过，作为驾驶员的你，面对敌人并非人类驾驶的战机战舰，而是一项疯狂军事研究失败时所造出的半生物杀人机械。现在你就要驾驶世界最后的希望，仅存一架的生化合金战机 BIO MATEL 去拯救世界（又是“拯救世界”）”

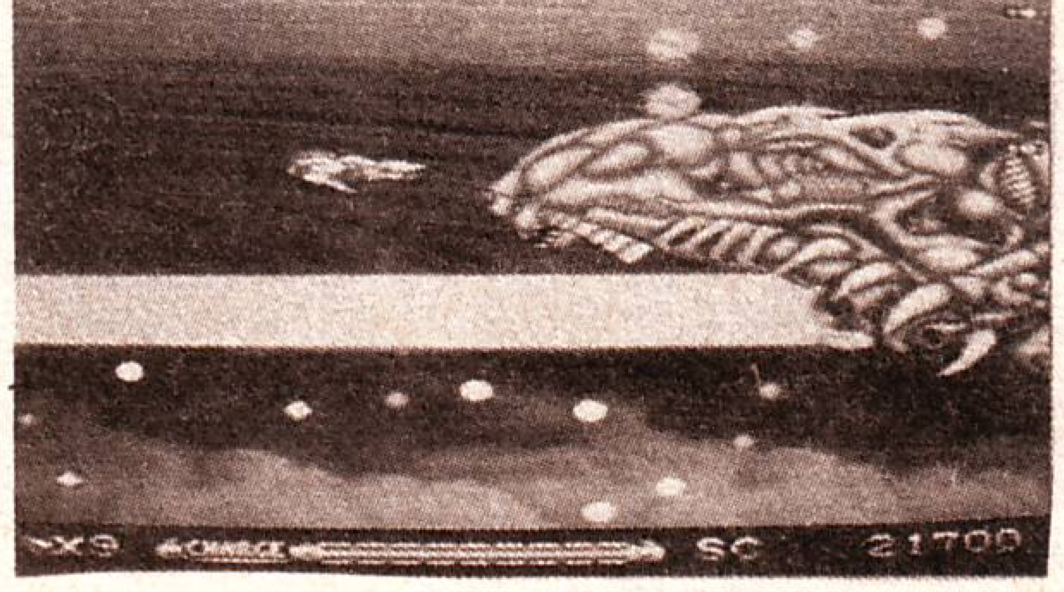
BIO MATEL 的特殊武器是无限使用的，不过每次使用后都要有一段恢复时间，B 键负责射击，要用特殊武器时按 Y 键发射，若想中断使用再按一次 Y 即可回到存贮状态；使用中四个能量球呈保护状态围在机身周围，若按 R 或 A 键可以使它们扩散攻 击或发射出去。

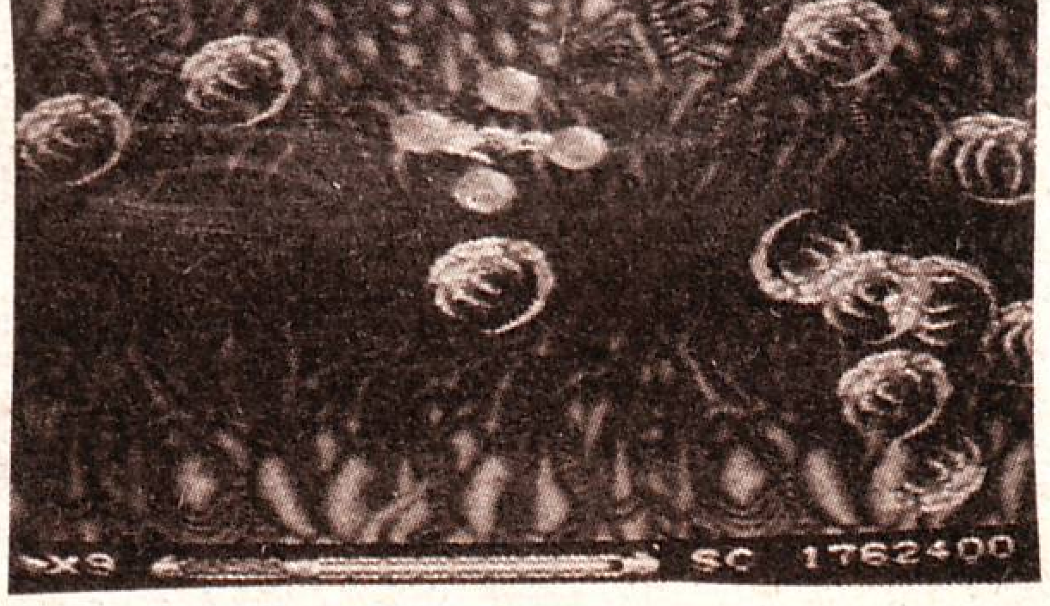
本节目的画面非常漂亮，而且速度和难度都极富挑战性与刺激性，单看照片是无法体会其精彩的，有兴趣的话不妨找来亲自试一试，相信不会让你失望的。











餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

类型 ACT 机种 NEO·GEO 厂商 SNK 容量 266M

受到广大玩家青睐的人气格斗 **GAME**“饿狼传说”第四作终于公开了！现已定于在四月底推出卡带及 **CD** 版，街机版也会同时发出台。

比起前几作，3 代的画面更为漂亮，这与 266M 的空前大容量自然脱不了关系。而可选择的斗士一反 **SNK** 人物众多的风格减为10位。含 **TERRY**、**ANDY**、东丈、舞和 **GEESE** 五名旧人物，以及五位动作潇洒、造型漂亮、身手出众的新角色！



漂亮的人物选择画面，吉斯也和其他人站在一起。





洪武的对空技，使用指令与“升龙拳”相同，安迪的升龙弹也变成了此方式输入。


新人物中给人感觉最诡异的望月双角。



玛莉(BLUE MARY)小姐是最受瞩目的新人物。

与东丈对决的格斗家名叫威尔森(BOB WILSON)，他的技巧与“1”代中的理查非常相似。



电玩大排档


弗兰克(FRANCO)是拳击与足技俱佳的威力型战士。



ISSN 1006-5032
9 771006 503000 05>
邮发代号 82 648 统一刊号 CN11 3505 TP 定价 4.50元